www.domo.tsx.org

DOMO

Número 5
Año 5

LA GENERACIÓN DE AFICIONADOS A LA ANIMACIÓN E HISTORIETA JAPONESA

Abril 99

MÉXICO $17.00 PESOS

サイレントメビウス
SILENT MOBIUS

Cherry Project
Slam Dunk
¿Aprendes a Dibujar?
Novedades en Tokio
Manga vs Prosa
En la Vitrina de...
Sailor V
Vaqueros
Bastard
Inu Yasha
Intron Depot
DNA2
Compra-Venta
Cartas
Nuevos Videos
En la Red

ADVANCED
VARIABLE
GEO

ウェディングピーチ DX
Wedding Peach

DOMO ABRIL 1999 54 $17.00 PESOS

* DOMO5 4 *

MOLO COMICS

molocomics@yahoo.com

Río Churubusco #357
Col. Unidad Modelo
Tel. 582-4530

Pericoapa
LOCAL I-10

GRANDES OFERTAS DURANTE ABRIL

ATENDEMOS
Y ENVIAMOS
PEDIDOS A
CUALQUIER
PARTE
DE LA REPUBLICA
MAYOREO
Y MENUDEO

ANIMAGIC

Plaza Acoxpa #554
Local 5 Villa Coapa
Tel. 678-0697

Ejemplar 54 Abril 1999 año 5 #5

http://www.domo.tsx.org

INDICE

3 este índice
4 Editorial
5 Mercado
6 Compra-Venta
7 ¿Aprendes a Dibujar?
8 Tokyo Directo, novedades
9 Manga vs Prosa
10 Cherry Project
12 Partners
14 Wedding Peach
16 Silent Möbius
18 Inu Yasha
23 En la Vitrina de...
24 Sailor V
26 Bastard
28 Vaqueros
29 Cartas
30 Nuevos Videos
31 En la Red
32 Advanced Variable Geo
34 Intron Depot
36 DNA2
38 Slam Dunk

SOMOS TODO OIDOS

5388-5205

Llamar no tiene costo (excepto si es Larga Distancia) haz comentarios y sugerencias a la revista DOMO

LINEA DOMO

Lunes a Viernes de 8:00 a 22:00
De cualquier parte de la república marca:
01-5388-5205, ¡LADA te cobra 50% menos de las 20:00 hrs en adelante!

DIRECTORIO

Direción General
Valente Espinosa Islas
Edición
GladisPérez Avelino
Coordinación Técnica
Rolando Cedillo C.
Árte
Sergio Pérez Segovia
Jose Luis Belmont
Miryam C. Téllez
Colaboraciones
Yonatan Gomez Uribe.
Israel Jacal
Tania Fabiola G.
Marcel Rhyber
Hikaru Segura Kato
Hector Santillán

ANUNCIOS GRATUITOS

Envía tu anuncio de hasta 15 palabras. Por correo al APARTADO POSTAL 78-004 México D.F. 07700 Y AHORA TAMBIEN POR INTERNET, visita nuetra página WEB.

Se permiten anuncios que involucren videocasetes, bajo riguroso intercambio, o que sean gratis, sin que exista dinero en la transacción. Lo mismo opera para audiocasetes, figuras de resina o modelos a escala. EVITEMOS LA PIRATERIA

Nos reservamos el derecho de aplazar o no publicar anuncios a nuestra discreción. Al tratarse de anuncios particulares no podemos avalar la calidad de los productos ofrecidos.

Ahora ya puedes colocar tus mensajes gratuitos por vía internet, visitando la página de DOMO, en todo caso tu número de teléfono es indispensable y también publicamos tu dirección de correo electrónico (e-mail).
Además te puedes dar de alta con nuestro sistema de "*majorDOMO*" para que recibas correo cada vez que la página DOMO sea actualizada, visitanos en:
http://www.domo.psx.org

doomo@geocities.com
Correo electrónico

¡Escribenos! Correo de papel
Apartado Postal 78-004
México D.F. CP 07700

Precio al Publico $17.00 DOMO es una gaceta mensual editada y distribuida por aficionados y para aficionados a la animación e historieta japonesa. Eje Central Lázaro Cárdenas #205 Col. Vallejo CP 07870 Teléfono 5388-5205.
Toda correspondencia enviarla al Apartado Postal 78-004 México D.F. 07700.

Registro ante la Secretaria de Gobernación, Número de Certificado de Licitud de Título # 9328 y Certificado de Contenido # 6514. Reserva al Título en Derechos de Autor #9328
Impresa en Ampersand & Publicidad. Margarita Maza de Júarez. Col Patera. México D.F.

Reportajes Especiales de corresponsales en (Tokio) Japón, (California) E.U. y Europa afiliados a las redes AnimeNet™
Las imagenes, titulos y marcas son propiedad de sus respectivos autores y representaciones legales.
Los articulos presentados son responsabilidad de sus respectivos autores.
No nos reponsabilizamos por las ofertas en los espacios publicitarios.
Todos los derechos reservados, se prohibe cualquier forma de reproducción total o parcial del material publicado en este número.

Editorial

por Valente Espinosa

Cuando conoces una obra de animación japonesa, descubres que (casi siempre) provino de una obra de historieta, y cuando esta obra alcanza el mínimo de popularidad, los aficionados japoneses, (aquí entre nos, otaku) producen sus versiones libres de ese titulo del momento, casi siempre mas liberal que el original, recurriendo a giros de corte erótico y marcadas connotaciones sexuales que abarcan varias fases de la concepción lasciva y carnal, como el volver a los personajes femeninos, con una orientación lésbica, u a los personajes masculinos posarlos con intereses homosexuales (yaoi, o mas recientemente yasai), y sin dejar de lado el recurrir a explícitas interacciones hetero (un chavo con una chava), entre los personajes principales llevándolos mas allá en su relación de lo que normalmente se les percibía en la obra original, este tipo de variaciones son práctica común entre los círculos editores de historietas hechas por aficionados, o mejor conocidas como "doujinshi". Es común encontrar en la cada vez mas atestada comiket, estas versiones hechas por los aficionados a las muchas series existentes, tal vez ya te hayas encontrado con fotocopias de estos doujinshis en los tianguis.

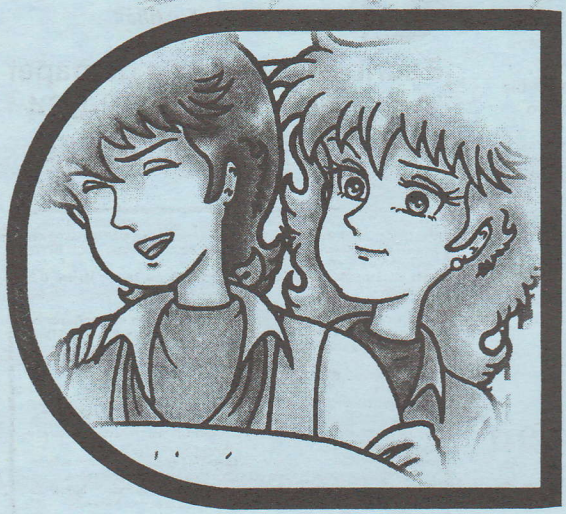
De entre las recientes tendencias en la escena de los artistas de manga (necesariamente japoneses) ahora esta la incursión de reconocidas personalidades del dibujo y la ilustración, presentando sus propias y oficiales variaciones hacia una línea mas erótica, o bien simplemente ilustrando historias de otros escritores, con candentes imágenes, que ante la decepción de algunos y la aprobación de muchos, confirman una ley de la naturaleza humana; el sexo, ¡vende!

Un ejemplo a la mano, es el título que te presentamos este mes, Variable Geo (la versión para *playstation* es completamente clasificación "A"), pues también hemos visto este juego en su versión lujuria, disponible únicamente para computadoras PC con Windows, y todas las imágenes de la mano del artista Kimura.
Otro reciente y caliente ejemplo, es una novela en la que las ilustraciones son de Masamune Shirow y en breve veremos integrarse a esta moda, a Kenichi Sonoda, con gráficos más intensos y estimulantes de lo que nos tenia acostumbrados.

Lo que si te garantizamos es que ninguna de las variaciones "H" existentes de Ranma, fueron hechas por Rumiko Takahashi, ni las Sailor Moon sodomizadas fueron de Naoko Takeuchi.

Nos vemos ahí, donde el futuro se hace presente.

Nota: "H" = Hentai = Erótico o pervertido.



¿Que te ha parecido la historia "Vaqueros"? Queremos conocer tu opinion de esta obra.

Llamanos a la línea DOMO y opina.

5388-5205

Tiendas

ESTAS SOLO SON ALGUNAS TIENDAS EN DONDE PUEDES CONSEGUIR DOMO:

COMICS VENOM
❶ Av. Eduardo Molina #1623 Plaza Oriente Loc. G-14
❷ Comics y Tarjetas de Colección República de Bolivia #75 Acc. F Colonia Centro

MOLO COMICS
❶ Av. Rio Churubusco #357, Col U. Modelo
❷ Av. Central #766, Col. Valle de Aragón 1ª Secc.
❸ Calzada Acoxpa #554 Loc 5 Villa Coapa

COMICASTLE
❶ Plaza Trico Locales E y F, Av Universidad Esq. Félix Cuevas #920 Col. Del Valle, junto al Metro Zapata
❷ Plaza Girasoles Local 10 Calzada del Hueso #465 Villa Coapa
❸ Blvd. Avila Camacho #497 Wall Mart Toreo

DARK COMICS
❶ Av. San Cosme esquina Sadi Carnot.
❷ Insurgentes Sur #363 Col. Hipodromo Condesa

REPLICANTS
Miguel Othón de Mendizabal #343.
Centro Comercial Torres Lindavista. Local 6-B

COMICS OLIVER
Tianguis de La Raza, junto a Eje Central, Solo DOMINGOS

EL KAOS
❶ Zaragoza 29-a Entre Porvenir y Esperanza, Azcapotzalco
❷ Eje 5 Norte y Av. Sn Pablo, Frente UAM Azcapotzalco

Comic King
Europa #4 Col. Concepción, Coyoacán
A media cuadra del Vips

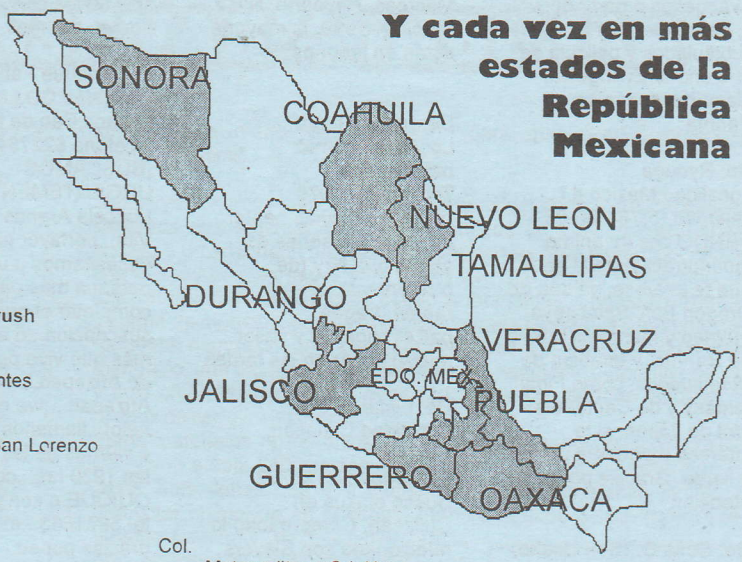
Frankeinstein Comics & Airbrush Art
Insurgentes Sur 221, Piso 1
A una cuadra de Metro Insurgentes

COMIC CENTER
Sanchez Azcona esquina con San Lorenzo
Col. Del Valle
A una cuadra de metro Zapata

ANGUZ
San Francisco #1626
Local 7 Col Del Valle
Solo Viernes y Sábados

KINGDOM
Manzanas #56 Col. Del Valle
Entre San Lorenzo y Millet

GG Comics
Av. Lopez Mateos #93
Col. Metropolitana Cd. Neza



Y cada vez en más estados de la República Mexicana

Linea DOMO
Atención Nacional
015-388-5205

Compra Venta Entre Aficionados

De: Rafael E. Gonzàlez Alfaro
Localidad:Zamora, Michoacàn
Teléfono (351) 235 32
COMPRO CD doble de ROBOTECH, asi como THE CREAM PUF de Sharon Apple, que esten *casi nuevos*, excelente estado, llamar de 9:00p.m. a 12:00a.m. preguntar por Shinji .

De: OTAKU ANIME Y MANGA
Localidad:Edo. de Mexico
Teléfono 790-34-54
VENDO varios art. relacionados con el anime q esta pasando ahora y paso (peliculas,cd´s,jugos,juguetes,imagenes normales y H,etc..) Si no lo tenemos "te lo conseguimos =P "Hablar de 9pm a 11pm de Lunes a Viernes.

De: Paola
Localidad:puebla .pue.
Teléfono 88-31-35
URGENTE: nesecito la letra de las canciones de entrada de SLAM DUNK ,RANMA,CABALLEROS DEL ZODIACO. hablar de 3:00 pm en adelante, tambien intercambio imagenes.

De: Luis Muñoz
Localidad:Atizapán de Zaragoza. Méx.
Compro modelos a escala, LD´s, CD´s, DVD´s, Mangas o demás parafernalia relacionada con el universo Macross, Rayearth, Evangelion,Escaflowne, etc. Mercancia estrictamente nueva y de procedencia japonesa. Si alguien posees algo, por favor escribanme. Gracias.

De: Michel
Localidad:Toluca
Teléfono (72) 178589
VENDO cd de Neon Genesis Evangelion Addition en $120

De: Leonel Pérez
Localidad:Toluca, Mexico
Teléfono (72) 14-22-95
Si alguien tiene Final Fantasy Tactics Original y en buen estado (principalmente el manual) y lo quiere vender porfavor comuniquese conmigo.

De: angel rizo
Localidad:veracruz, ver
Teléfono 31-78-26
Fecha: 10:06 AM - 8/3
Compro videos en vhs de ranma 1/2 (no en ingles) hablarme despues de ranma

De: LEONARDO RAMOS GARCIA
Localidad:MADERO TAMULIPAS
Teléfono 16-13-96
¿te gusta el manga (comics japones) y las series de tv. como dragon ball, sailor moon,neon genesis evangenlion y ranma 1/2;etc....¿te gustaria conocer chavos y chavas con tus mismos gustos? integrate a nuestro club. informes: con j. fernando, tel: 28-05-18 leonardo,tel:16-13-96 de 4:00 pm en adelante en video juegos s.o.s. con javier de lunes a sabado de 11:00am. a 9:00 p.m. ¡¡animate!! ¡¡te esperamos!! animeclub

De: Jorge R. Tulteca Ledesma
Localidad:México D.F.
Teléfono 55570885
Interesados en aprender dibujo de historieta y manga (básicos) ponerse en contacto conmigo. Interesantes proyectos y.... dejar recado si no estoy.

De: SHINGO
Localidad:mexico d.f.
Teléfono 5535 11 36
compro todo lo relacionado con Captain tsubasa , me urgen las ovas de francia y los mangas finales de la world youth. Interesados en formar parte de un ambicioso proyecto de animacion o manga , participando activamente en la creacion de una historieta necesitamos colaboradores ,escritores , guionistas , ilustradores , etc.

De: Kusanagi Kyo
Localidad:MAZATLAN-CULIACAN, SINALOA
Teléfono (69) 167853
BUSCO gente en maztalan y culiacan, escribanme para ver detalles, de preferencia que les guste dibujar.

De: SKYNET
Localidad:Tenochtital, DF.
Teléfono 5695-8409
VENDO muñeca de Rei Ayanami en plástico con base, marca SEGA de aprox. 12 cmts. de alto, en traje de baño y toalla al cuello, en su empaque original: $250.00, o CAMBIO por dos muñecas de SENTIMENTAL GRAFITTI, no armadas o con su base, BUSCO #´s 4,5 y 6 de VANITY ANGEL de Kaory Asano, publicado por NORMA, INTERCAMBIO imágenes H de Evangelion, Sailor, Dragon y Disney. llamar por la tarde y pedir por "CHESS".

De: Victor Chávez Castro
Localidad:México D.F.
Fecha: 2:06 PM - 3/3
COMPRO coleccion original de cards de DBZ y DBGTasi como revistas originales como KAME y peliculas. Llamar Sabados y domingos

De: Michel
Localidad:Toluca
Teléfono (72) 178589
COMPRO videos de

Evangelion a partir del vol 4, de preferencia subtitulados y pelicula de The end of Evangelion Llamar después de Ranma

De: Ryouga
Localidad:Mexico d,f
Teléfono (5)784-06-08
VENDO cds de anime (soundtracks) de la serie que te interese, ya sea de Dragon Ball, Saint seya (golden y memorial box) o de Ranma, y tambien de Videojuegos, como Final fantasy y de Cantantes Idol de Japon, si te interesa mandame un mail o llama. Gracias por tu atencion

De: Sofia O. (Son Usako)
Localidad:Lomas de Atizapan
Teléfono 822-82-74
VENDO: Supernintendo SEMI-nuevo con 1 control y/o 3 cartuchos: Killer Instinc, Aladdin y Dragon Ball Z 3. Precio a tratar!! Preguntar los viernes despues de las 8pm con Sr. Enrique ó dejar mensaje en la contestadora, También DIGANME donde conseguir un P-chan de peluche pero de buena calidad o al menos de buen precio Porfa! Y si te gusta el anime y los mangas como: Ranma ½, Dragon Ball, Sailor Moon, Evangelion, Wedding Peach, Slayers, Fushigi Yuugi,

De: edgard vazquez
Localidad:morelia michoacan o irapuato guanajuato
Teléfono 0146275515
COMPRO numero 3 de tetsuko en buenas condiciones y conocer otakus de buen nivel y que no sean pedantes solo porque tu sabes menos que ellos de preferencia DB Ranma Sailor moon eva y demas animes que no conozco

De: Chimino
Localidad:Zamora/Michoacan
Teléfono (351)52906
COMPRO peliculas Hentai, e intercambio o vendo peliculas de Dragon Ball, Ranma, Macross, Rayearth, Ninja Scroll, X-1999. la mayoria estan en japones.

De: rodrigo marti
Localidad:gomez palaciio,dgo.
Teléfono 149079
compro peliculas hentai de todas las series de anime que hay (de p´referencia ranma,dragon ball,evangelion y sailor moon) lamar en las tardes

De: Linita
Localidad:Culiacán, Sinaloa
Teléfono (67)126792
Busco otakus en Culiacán. Compro todo lo relacionado con Slayers, epis de Evangenlion, etc. Contáctenme!!!

De: Rodrigo Ayala
Localidad:Tlaxcala/Tlaxcala
Teléfono (246) 24406
POR favor si conocen la direccion de una tienda de comics en la ciudad de Puebla o Tlaxcala, no duden hablar por telefono.

De: Fco. Jonathan Balderas V.
Localidad:Cordoba Veracruz
Teléfono 01 (271) 6-28-08
COMPRO capitulos en video de EVANGELION en VHS si es posible los 26 mas las dos peliculas llamar de lunes a viernes de las 8:00pm en adelante.

De: Victor
Localidad:Mexico, D.F.
Teléfono 538.92.24
Compro Bookart de Xenogears y CD (SoundTrack)de Final Fantasy VII.

De: Paula
Localidad:México D.F.
Teléfono 5498860
VENDO Nintendo 64 incluye el ISSS 98, un control y memory pack, precio a tratar

De: Giovanni
Localidad:Atizapan de Zaragoza, Edo Mexico
Teléfono (5)8258118
Busco la serie de Robotech que salio en TV si la tienes contactame por tel. o e-mail.

De: Enrique Fabian
Localidad:CD.Lopez Mateos,Edo.de México
Teléfono 8227847
¡BUSCAMOS URGENTEMENTE!
Marcela Arenas
Vite...porfavor niña, necesitamos a una persona más para completar el grupo de suscripción...o a alguien más que viva por el rumbo de Atizapan,Lomas de Atizapan...¡we need your help!...llamenos de lunes a viernes de las 1600 a las 1930 hrs...con QUIQUE o con DAFNY al tel.3971663...muchas gracias por su atención.^_^

De: Maria Luisa Garcia
Localidad:Estado de Mexico
Teléfono 8371014
Busco personas que deseen formar un grupo de suscriptores a DOMO que vivan por los alrededores de la colonia Villas de Ecatepec. Llamar de Lunes a Viernes de 11 a 19Hrs, Sabados y Domingos todo el Dia

Andro Garcia
Localidad:Guadalajara Jalisco
Teléfono (013)6382184
Quiero formar un grupo de suscriptores a DOMO, quienes vivan en mi zona: Col. Lomas Independencia Guadalajara Jalisco cp 44340

De: Sergio
Localidad:Mexico D.F.
Teléfono 5175072
VENDO Muñeca Guerreras Magicas, Anais, articulada, ropa real $350 pesitos

De: Edgar
Localidad:D.F.
Teléfono 539 15 64
Vendo Sailor Moon Memorial Song Box, coleccion de 6 CDs, nueva. Llamar 8:30 p.m. en adelante.

De: GO17
Localidad:Tultitlan Edo de Mex
Teléfono 8882127
Compro instructivo del juego BREATH OF FIRE (Precio a tratar), pregunta por Eder (En las tardes).

De: Michel
Localidad:Toluca
Teléfono (72) 178589
COMPRO Cd's de Ranma Doco First y Doco Second o díganme donde conseguirlos en Toluca ¡¡¡¡¡ U R G E N T I S I M O !!!!!!

De: Ranma Sakuragui Olascoaga
Localidad:Toluca
Teléfono 73-09-31
HOLA mi nombre es ranma y me encanta DOMO me gustaria formar un un club de todos los fanaticos de ranma los interesados llamenme en la tarde.

De: Hebert Gutiérrez Morales
Localidad:Texmelucan/Puebla
Teléfono 01 248 1 03 68
COMPRO manga hentai de Sailor Moon, Dragon Ball, Guerreras Mágicas, Ranma, Evangelion o de cualquier serie conocida en México. En buenas condiciones, precio a tratar; llama de Lu a Vie de 8 a 10 pm o los Domingos todo el día.

De: Paris Mena
Localidad:Mexico D.F.
Teléfono 535-11-36
COMPRO todo lo relacionado con CAPTAIN TSUBASA , cds , mangas . Me urge conseguir las ovas de Francia. Me gustaria pertenecer a un club de anime.

De: OTAKU ANIME Y MANGA
Localidad:Ecatepec, Edo. de México
Teléfono 790 34 54
VENDO y Cambio, peliculas,musica, imagenes (normales y H), tarjetas, juegos (PC y Play),Revistas y Mangas de casi todas la series japonesas q pasan aqui y en japon. Interesados llamar de 9 a 11 pm de Lunes a Sábado. Precios muy muy baratos, "con el afan de fomentar el anime en México"

De: RODRIGO
Localidad:GOMEZ PALACIO DGO.
Teléfono 14-90-79
compro o regalenme peliculas hentai de ranma,sailor moon, evangelion o de cualquier otra serie japonesa.Ademas cambio tarjetas de dragon balll.

De: LARRAGA RAMOS VICTOR
Localidad:CD. MADERO TAMAULIPAS
Teléfono 15-56-07
INTERCAMBIAMOS animes por otros que no tengamos, tenemos mas de 52 titulos diferentes,de prefencia que no sean hentai y que vivan por aqui, tambien vendo juegos de playstation,tenchu y tales of destiny

De: Licha Escalante V.
Localidad:San Luis Potosi
Teléfono 200513
Compro Regalenme algo de Video Girl Ai cualquier cosa (original y en buen estado) de Evangelion o de Fushigi Yuugi y Revista DOMO 1 de Junio 97 que trae informacion que contenga 1a parte de Fushigi Yuugi Llamame por favor de 3:30 a 5:00 pm y de 7:30 a 9:30 pm Menos Fines de semana

De: ricardo bolaños
Localidad:DISTRITO FEDERAL
Teléfono 5823857
busco desesperadamente los capitulos 11,12,21,22,23,24,25,26 de neon genesis evangelion. es urgente!!!!!! porfavor, compro a buen precio!!

De: "ARALE TORIYAMA SLUMP DE RUKAWA"
Localidad: MEXICO D.F.
Teléfono 341-76-70
Busco con desesperacion y urgencia cualquier articulo de Fushigi Yuugi,Utena,Tokyo Babylon,Slam Dunk,etc.100% original;llama de 1:00 a 6:00 p.m.(pregunta por ARALE)

NO TE VAMOS A ENSEÑAR A DIBUJAR

Hemos percibido en los recientes concursos de historieta y particularmente aquellos que emplean el estilo "manga", el marcado desbalance entre talento y entusiasmo, habiendo mucho de lo segundo y muy poco de lo primero.

Si bien podemos ser muy, pero muy casuales con los que encasillaríamos en la categoría de principiantes, no podemos ser tan flexibles con aquellos que a si mismos se anotan como avanzados, y a estos "avanzados" nos referiremos en particular.

Si bien para muchos el participar en un concurso de historieta es la propuesta de hacer algo distinto en la cotidianidad de sus vidas, el hacer el esfuerzo de trazar y dibujar mas de treinta paginas dice que existe una motivación, intención y propósito de demostrar ser capaces para emprender un proyecto, aunque muchos son los que no han tenido la guía de métodos básicos y herramientas elementales.

Boceto a lápiz y entintado inicial

En los siguientes números de nuestra sección semifija "*no te vamos a enseñar a dibujar, tu aprenderás si tienes la disposición*" te platicaremos que utilizan los artistas japoneses en la elaboración de sus obras de manga, y como puedes conseguir un paquete muy económico con los artículos básicos, para que tú aportes el resto, practica y talento.

Por favor lee este párrafo al menos tres veces; el que compres los materiales y la herramientas adecuadas, no te convertirán instantáneamente en un talentoso dibujante, la calidad te la da la practica, cientos de horas de trazos y entintados en la mesa de dibujo.

Pero tampoco es apropiado que pierdas el tiempo usando plumones, bolígrafos y hojas de cuaderno, las herramientas adecuadas tampoco tienen que ser costosas, pero esas herramientas no son fácilmente conseguibles en tu papelería de la esquina.

Para empezar, tu ya tienes a la mano los materiales mas básicos para empezar, el lápiz y el papel, en el que diseñaras a tus personajes, y una vez que tengas bien definido el concepto visual, podrás pasar a la fase de entintado.

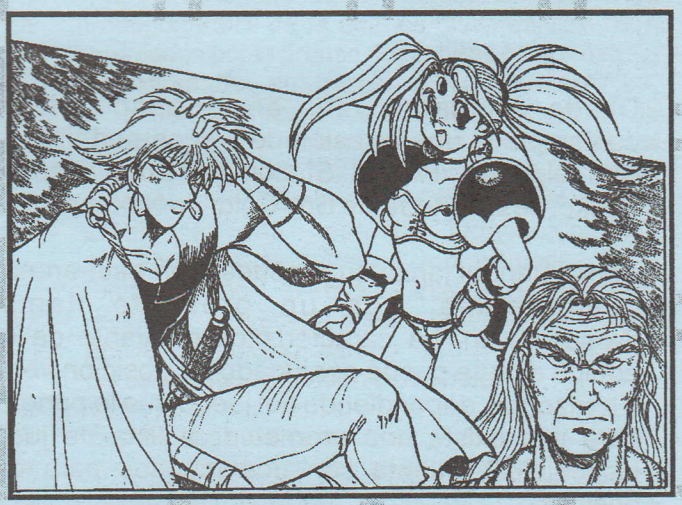
Una vez que cuentas con el dibujo, deberás repetirlo a lápiz sobre una cartulina, y después aplicaras la tinta usando plumillas y pincel. Gracias al grosor de la cartulina, la superficie no se arrugará ni deformará, pues la tinta es muy liquida y de lenta evaporación, aplicar tinta sobre papel bond común, te dejara al final con un chicharrón de papel.

En el próximo numero te mostraremos el uso de la tinta, para lo cual te recomendamos que tengas a la mano los materiales, para que puedas practicar inmediatamente.

Primero se dibuja el cuerpo desnudo y despues lo vistes

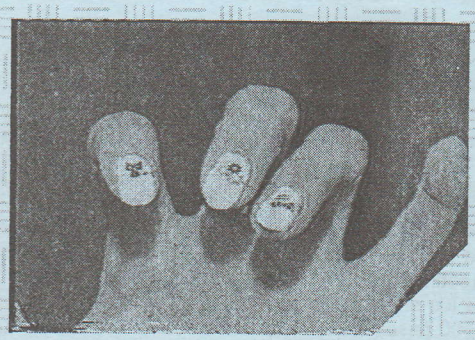
Si bien ya te hemos mencionado los materiales básicos que necesitas, sabemos que muchos de nuestros amigos de provincia no tienen acceso a un adecuado proveedor de materiales para dibujo, por ello, y con el apoyo de las casas para dibujantes que hemos convocado, la asesoría y experiencia real de nuestros dibujantes, y nuestro eficiente sistema de atención y envío de suscripciones DOMO, te ofrecemos el "paquete mangaka" que contiene, una plumilla de grado fino con manguillo, una plumilla de grado firme con manguillo, tinta china negra y tinta china blanca de alta densidad, un pincel redondo japonés, 6 pliegos de cartulina satinada.
Estos materiales te los enviamos a cualquier parte de la República Mexicana a solo $100 pesos, incluido el envío hasta la puerta de tu casa. Solo tienes que ir a cualquier sucursal de Banco BITAL, y depositar el importe en la cuenta número 4002853844 a nombre de Valente Espinosa, después nos llamas por teléfono a la línea DOMO (de provincia marca 01-5388-5205, también recibimos tu llamada de 20 a 22hrs y ahorras 50% con LADA) y proporciónanos tus datos para que tu paquete te llegue antes de tres días hábiles desde el momento en que nos avises.

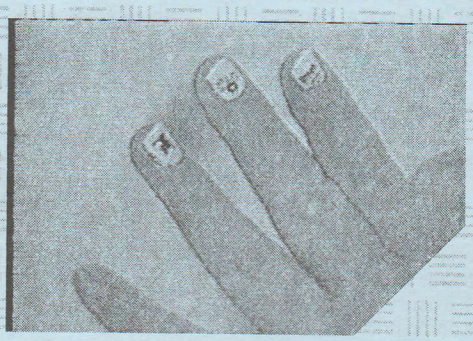
Y además tenemos una promoción única para nuestros lectores, a los 500 primeros pedidos, les enviaremos en dos de los pliegos de cartulina que forman el paquete, dos bocetos hechos a lápiz por el talentoso dibujante Sergio Pérez para que lo puedas entintar directamente o copiar en tus otros pliegos. Indícanos como prefieres tus bocetos, con personaje masculino o femenino en cada uno o dos variaciones del mismo personaje.

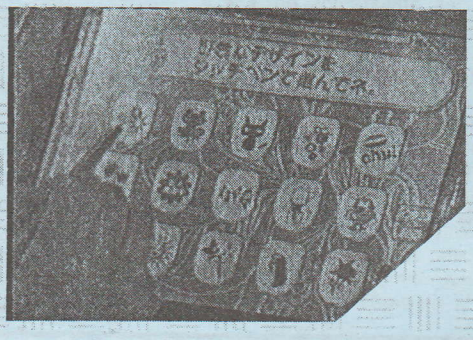


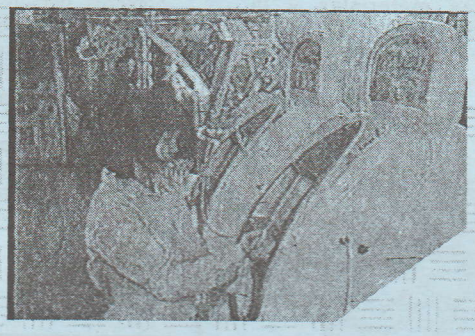
Si deseas ver mas ejemplos de dibujo, visita en internet, la pagina de Sergio Pérez, http://www.geocities.com/Tokyo/9452/

ALABADA SEA LA TECNOLOGÍA JAPONESA





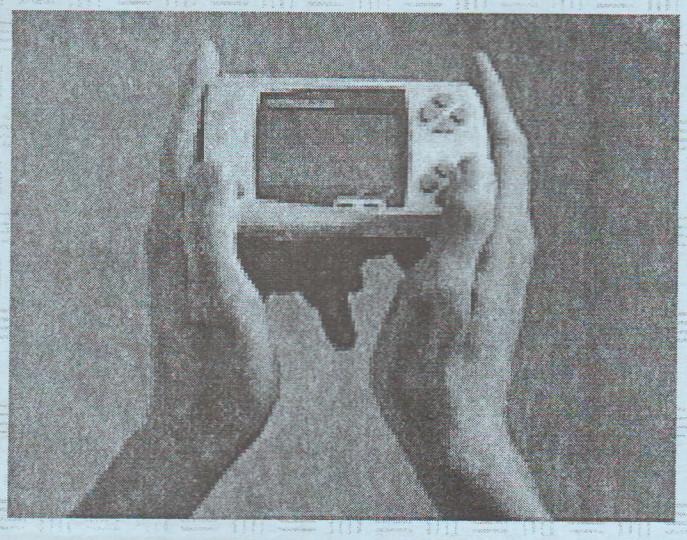




Aun no acaba la conmoción de ese juego de video para locales llamada "Dance Dance Dance" en el que el jugador baila frente a la maquina para controlar a su personaje en la competencia, ahora nos informan en exclusiva para DOMO en esta feria de Tokio que se esta llevando a cabo en el momento de redactar la nota, que esta por salir una maquina para "arcade" que te pinta la uñas, solo depositas tu moneda, realizas tu diseño con un lápiz óptico en base a decenas de combinaciones originales, colocas tu dedo en turno (solo pinta uno a la vez) en la plataforma, y una impresora a chorro de tinta imprimirá el diseño en la zona de la uña, sin pasarse.

Desde mediados del año pasado, hemos contemplado una invasión de juegos portátiles, por citar algunos; Pocket Station de Sony, Neo Geo Pocket de SNK y Game Boy Color de Nintendo,

Ahora Bandai lanza su propuesta en esta arena de competencia, con un producto llamado WonderSwan. La característica relevante de este equipo es que puede ser jugado en posición vertical u horizontal, dependiendo del juego que le pongas, y para ello existe una prometedora lista de juegos disponibles. Cuenta con dos mandos para cada posición.
El diseño fue idea de Gunpei Yokoi, una personalidad quien era integrante de Nintendo.



Dibujo vs Prosa

Del manga a la novela, y de regreso

Para la creación de una obra de manga (historieta japonesa) están involucrados los procesos de escritura y dibujo, es claro que para toda obra de historieta se necesita de un guión, una historia que contar.

Por otro lado, a menudo los dibujantes de manga se convierten en ilustradores o pintores, aunque también sucede lo inverso, pero lo que ha sido muy notable en la ultima década en Japón, es el elevado nivel de interacción entre creadores de manga y escritores de libros, la conexión entre el manga y lo que es considerado formalmente como literatura.

Estas interacciones se clasifican en múltiples categorías, las cuales analizaremos en los próximos números.

Caso 1, Escritores reconocidos, quienes en su juventud crearon manga, pero jamas llegaron a ser famosos, y se refieren a esa época de su carrera con humor, nostalgia, orgullo o hasta a veces con vergüenza.

La anécdota de hordas de jóvenes que enviaban sus trabajos a la revista Manga Shonen con la esperanza de ser parte del "boom" del fenómeno manga. Hoy muchos de ellos se convirtieron en prominentes camarografos, actores, poetas, escritores, artistas gráficos y escritores.

Existen muchos casos documentados de notables escritores de novela, quienes en su juventud dibujaron manga, pero por múltiples razones, se orientaron a la palabra escrita.
También existen los novelistas que se consideran "serios" y quienes no están dispuestos a que se sepa que alguna vez pretendieron ser artistas dibujantes de manga. Inclusive existe en el mismo Japón, un estigma asociado al manga, particularmente entre la elite literaria, cuyos integrantes prefieren olvidar esa época de sus vidas como dibujantes.

Caso 2 Prestigiados artistas d manga quienes dejan su trabajo de dibujo, y se convierten en escritores.

Un ejemplo muy tangible es el de un artista llamado Tatsuhiko Yamagami, muy prestigiado en su categoría, al ser el revolucionador de una forma de humor japonés de los años 70, quien dibujaba una serie de manga titulada Gaki Deka ("Niño Policía"). Esta obra era estelarizada por un pequeño niño policía quien vivía con una familia muy normal, pero era el azote con su anárquica y explosiva personalidad, a menudo arrancándose la ropa, mostrando sus genitales al tiempo que gritaba frases como "¡Yo te sentencio a muerte!" Entre otras incoherencias. Esto tomo por sorpresa a una sociedad japonesa solemne, lo que le dio a Yamagami la fama y la fortuna.

Ya para 1990, Yamagami decidió dejar de crear manga y orientarse a escribir historias cortas y novelas, muchas de las cuales han sido publicadas. Reteniendo el mismo sentido del humor y de lo absurdo, y con un éxito limitado, tras considerarse que había descendido un peldaño en la escala de la fama y fortuna. Los medios de comunicación insistian en averiguar por que alguien tan exitoso dejaría de ser un artista de manga. Con el tiempo y tras muchas evasivas del tema, Yamagami comento que al dibujar al "Niño Policía" empezaba a perder su pasión por expresarse mediante dibujos, pues llego un momento en que el personaje se movía solo por las paginas y casi creaba sus propias bromas, y dejo de estar estimulado por la creación de imágenes, y cuando se cambio a un medio escrito, sintió la liberación.

Yamagami no es el único artista famoso que padece de una saturación creativa en su trabajo. Una razón de esto es que los dibujantes de manga, se encuentran montados en una banda transportadora de la cual es difícil bajarse. Son asediados por la prensa como otras celebridades, pretendiendo enterarse de sus relaciones, matrimonios fracasados y cuanto detalle se le pueda sacar a una personalidad. Además, el sistema de producción de alto volumen los obliga a contratar administradores, asistentes y establecer una línea de fabricación, con proyecciones de trabajo muy anticipadas en el futuro. Tan solo el echo de irse de vacaciones o rechazar proyectos afecta la vida del propio artista, al mismo tiempo que a docenas de personas que dependen del trabajo.

El próximo mes continuaremos con mas casos, mientras tanto, nos vemos ahí, donde el futuro se hace presente.

Cherry Project チェリープロジェクト

Parte 4

Por Gladis Pérez

Cherry Project, capítulo 5
Chieri le pregunta a Tsuzuki porqué no puede entrar en el torneo, y él le responde que no tiene las cualidades de entrada, ya que hay seis grados de pruebas distintivas que toma muchos años alcanzar, Hiroshi dice que entre a la competencia haciendo pareja con Tsuzuki, que de esa manera la prueba distintiva no es necesaria, Chieri piensa que quiere hacerlo pero Canty responde que Tsuzuki es un genio y que ella no hará nada sino arrastrarlo por lo que no aprueba que sea la pareja defectuosa de Tsuzuki, Chieri le pregunta que si ella mejora lo aprobara a lo que Canty responde que si la vence le dará su aprobación. Chieri piensa que lo hará aunque le tome muchos años para lograrlo, Hiroshi le comenta que su carrera es diferente a la de la princesa a lo que Tsuzuki responde que no tome una decisión ahora. Los tres chicos se marchan, Tsuzuki le pide a Hiroshi que quiere verlo en la oficina en la mañana ya que hay algo que le concierne. Chieri, Yuni y Haruna se van de la escuela. Al llegar a la casa de Chieri, su papá les invita un té, Chieri le pide a Haruna que no entre a su cuarto pero ella abre la puerta y ve el poster del joven Tsuzuki en la pared, ella sonrie y le dice que ve que es una aficionada de él. Cuando estaban tomando té, Haruna recuerda lo que Canty platicaba con Kouichi y le dice a Chieri que si entra a un club de patinaje y trabaja duro, será buena, porque en el festival ella y Tsuzuki estuvieron maravillosos.Chieri piensa que fue como un sueño el patinar con él.

Hiroshi y Tsuzuki llegan a un edificio el cual es el Instituto de Investigación del Grupo Tsuzuki, Hiroshi comenta que cada vez que va ahí lo ve espectacular y que algún día será de Tsuzuki, suben y encuentran a Kouichi sentado en un gran salón con muchos monitores mostrando el patinaje de Chieri sobre despliegues del patinaje de Tsuzuki, dice que cuando se comparan las imágenes, son prácticamente las mismas, Tsuzuki dice que ella se esta volviendo en una máquina, Kouichi agrega que el patinaje de Chieri no tiene variación en sentimiento, que únicamente esta patinando de acuerdo a técnicas anteriores, ha admirado el patinar de Tsuzuki y la princesa y que los esta usando como un modelo. Kouichi pregunta que si las cosas siguen así, ella fracasará; Tsuzuki responde que un programa de patinaje de figura es un drama, cada tarea requiere una habilidad para realizarla y un poder rico en expresión, si únicamente se hacen saltos todos son el mismo, fuera de esos, están los que pueden expresar emoción e individualidad, eso es lo que hace la diferencia; Hiroshi le dice que le de su expresión a Chieri siendo su pareja y Kouichi les responde que si Chieri aún quiere seguir con ellos lo pensarán, pero que si ella desea entrar a un club y retar a la princesa, buscarán a otra chica. Hiroshi dice que ya no tienen tiempo, solo un año, porque cuando Tsuzuki entre a la preparatoria tendrá que dejar de patinar para heredar ese enorme Grupo Tsuzuki, y que ahora es cuando él puede hacer realidad su sueño. Se da la vuelta y Kouichi lo detiene agarrándolo del brazo, Hiroshi dice que cuando hayan alcanzado la cima en el patinaje de pareja, el juego terminó y que la pareja ya no será necesitada; deja el cuarto y Tsuzuki mira por la ventana la ciudad.

Chieri lee su revista Nakayoshi, "Un huracán fuera de estación sopla fuerte esta vez. Mantén tus convicciones", ella agarra el pendiente. Los tres chicos la esperan en el salón, cuando llega, Tsuzuki le pregunta si ha decidido entrar a un club de patinaje, ella les contesta que puede tomar tiempo, pero que va a vencer a la princesa y conseguir su aprobación, Hiroshi dice en inglés que su destino esta sellado, Tsuzuki le dice que no se preocupe en patinar en pareja y que si esta retando a la princesa que lo intente con todas sus fuerzas, Chieri los siente distantes y piensa que el proyecto terminó con el festival pero que ella escogió ese camino, no quiere perder ante la princesa y lo va a hacer aunque sea sola. Chieri entra al club de patinaje, una mujer con cabello corto oscuro le da la bienvenida y se presenta como Mori, su entrenadora, dos chicas miran desde un lado de la pista, una de ellas comenta que no puede creer que sea la entrenadora Mori, Mori le dice a Chieri que como no tiene un grado, debe hacer una prueba distintiva inmediatamente ya que quiere que tome los seis grados a la vez, Chieri le contesta que eso toma años para hacerlo, a lo que Mori responde que van a ir tan lejos como puedan. Canty mira a Chieri que comienza a patinar.

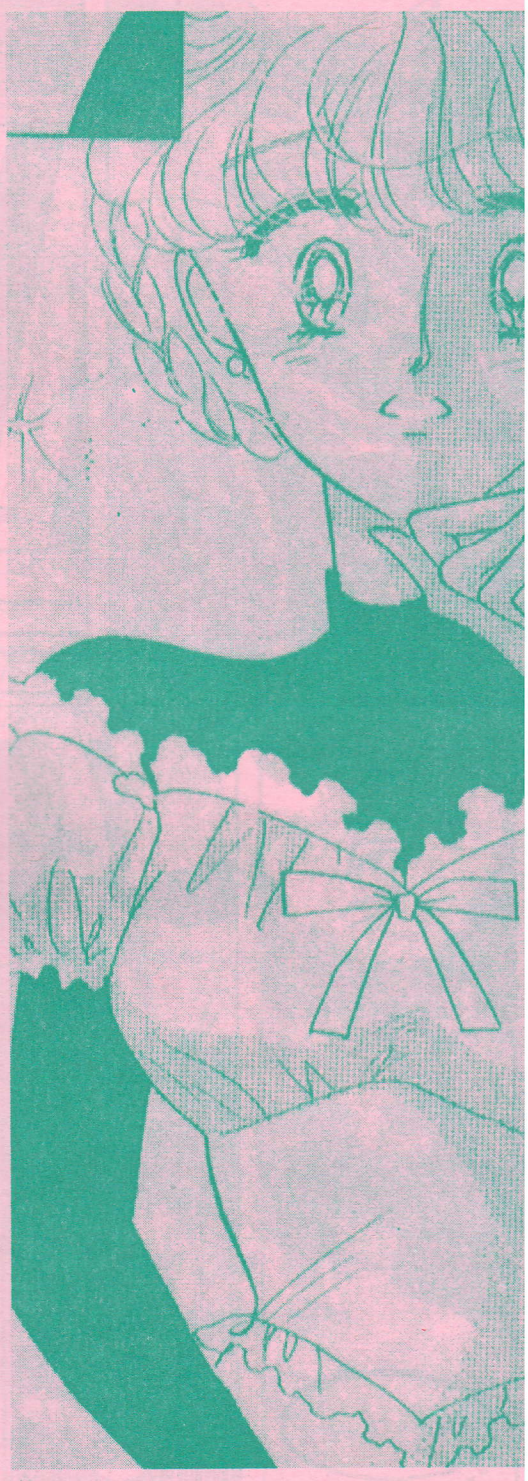
Chieri se levanta temprano al día siguiente para practicar con Mori, en la escuela cae dormida en clase, salta cuando suena la campana y Yuni y Kouichi ven como sale del salón, Yuni pregunta qué es lo que le pasa a Chieri últimamente porque siempre llega tarde en las mañanas y esta afuera hasta muy tarde, Kouichi solo mira. Más tarde, Chieri deja el club de patinaje y al caminar se encuentra a Kouichi, ella le pregunta qué esta haciendo ahí y él al ver que tiene vendas en sus piernas le pregunta qué sucedió, ella le responde que se ha caido un poco pero que es normal al estar en un entrenamiento intensivo para conseguir la prueba distintiva, él le dice que la va a llevar a casa, ella pregunta por Tsuzuki y Hiroshi, pero él pone su brazo alrededor de ella y le contesta que él iba en serio sobre patinar en pareja, ella lo mira y le dice que Hiroshi le dijo lo mismo, que quizás esta haciendo algo estúpido pero que quiere ser capaz de patinar como Tsuzuki y la princesa; él le dice que no tiene que pensar eso, que buscarán a otra chica, pero piensa que no puede hacerlo, pone sus brazos alrededor de ella y la abraza, "yo fui el que la encontró".

Cherry Project, capítulo 6
El corazón de Chieri late fuertemente cuando Kouichi la abraza, un copo blanco cae del cielo y ven que es nieve, ella le dice que puede llegar a casa

segura y él le desea buena suerte. Ella se aleja y le sorprende que él la haya abrazado de repente, le alegra que la haya buscado ya que, a pesar de que están en el mismo grupo, casi no se hablan y Tsuzuki se volvió distante; cuando Kouichi se marcha se encuentra a Canty, le dice que no se preocupe por ella ya que ha conseguido a una entrenadora capaz y que esta practicando para entrar al campeonato. Después, Yuni se entera de que Chieri ha estado practicando día y noche para la prueba distintiva, y le pregunta que si platicó con Tsuzuki y los otros, pero Chieri le responde que su prueba no tiene nada que ver con ellos y que no hay manera de que Tsuzuki sea su pareja. Chieri mira el poster y piensa que si pasa la prueba se lo dirá a Tsuzuki y que entonces podrá platicar de patinaje con él. Más tarde, su papá le pregunta que si llama a la escuela reportándola enferma, ella le responde que si, él le dice que haga lo mejor que pueda y ella se despide. En la escuela, ven que Chieri esta ausente otra vez, Yuni les dice que tiene un resfriado, pero en realidad Chieri le pidió que dijera algo razonable porque ese día iba a ser su prueba distintiva y Kouichi recuerda que ese día es la prueba.

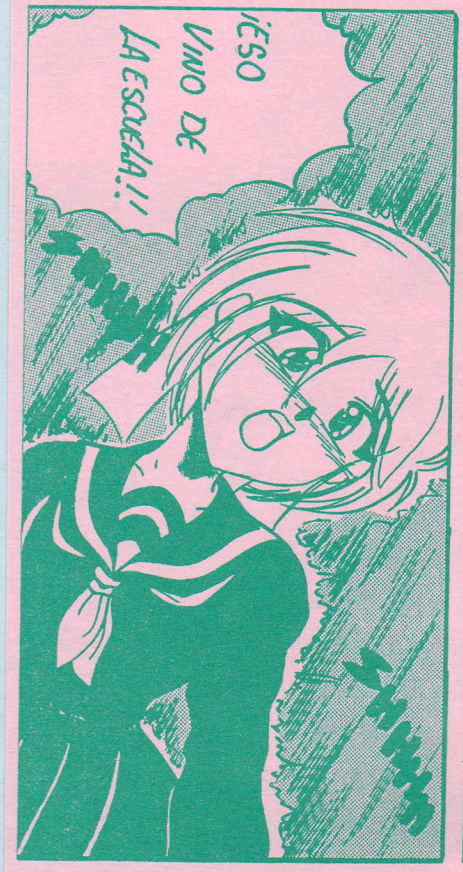
Dos chicas llegan a la pista de patinaje, una comenta que ese será el primer torneo sin los obligatorios y que es una oportunidad para conseguir los rangos superiores; ven que en la pista hay mucha gente practicando y que se esta reuniendo gente alrededor de otra pista, se asoman y ven en la puerta que se trata de una prueba distintiva, una de ellas comenta que se trata de una chica que acaba de entrar, Asuka Chieri, y es la que va a hacer la prueba, la otra no puede creer que solo por una persona hayan llamado a jueces y fijar una prueba, la primera dice que la entrenadora Mori lo pidió y que ella es la que enseñó a Tsuzuki. Todos se callan cuando Chieri entra al salón, una chica pregunta susurrando que si tiene algún rango, pero al ver las vendas en sus piernas no puede creer que se le dé un trato especial a una chica que acaba de empezar, pero la otra dice que quiere verla porque quiere saber qué puntuación obtendrá; cuando Chieri se aproxima a la puerta de la pista escucha decir a un hombre que va a ver a la hija de Asuka, ella mira el hielo y piensa que esta usando su pendiente por lo que le irá bien, amarra las agujetas de sus botas, agarra la foto de Tsuzuki y ella en el festival y la besa; el juez anuncia a Chieri y comienza a dar ciertas indicaciones, ella patina y él dice que pasa el nivel de principiante y que comience con el nivel 1: saltos simples y figuras obligatorias básicas, el juez dice que lo esta haciendo bien y que en verdad se ve que es hija de Asuka, ahora el nivel 2: un minuto de ejecución de saltos simples y giros, el juez dice que esta sólida, nivel 3: combinaciones de saltos y un patinaje libre de dos minutos; las chicas se asombran de que este pasando todos los niveles a la vez, Mori permanece al lado de la pista y ve su reloj, "las once, todavía continua", el juez dice que esta bien y que proceda al nivel 4: doble salto, combinaciones de giros y un patinaje libre de tres minutos, otro juez comenta que sus piernas se ven cansadas, Canty observa la pista desde una esquina, un juez dice que se detenga porque ya es hora del lunch pero Chieri responde que puede seguir un nivel más, el juez le dice que entonces proceda al nivel 5: dos tipos de doble saltos, combinaciones de saltos dobles y giros con saltos; una de las chicas se asombra al ver que lleva a cabo tantos niveles a la vez, Kouichi y Tsuzuki se aproximan a la pista y ven el letrero en la puerta, "lo sabía"; otra persona comenta que Chieri no ha descansado y que los programas se vuelven más difíciles, se asombra de su aguante, Chieri continua patinando, Kouichi la observa, una chica se pregunta que cuántos niveles planea ejecutar porque no puede ser que alcance hasta el nivel 6, otra pregunta que si la entrenadora Mori quiere llevarla al campeonato, la primer chica contesta que si tiene el registro y la clase no hay límite en el número de concursantes, la otra chica dice que no es justo porque lleva 10 años entrenando y que a Chieri se le esta dando un trato especial. Tsuzuki mira a Chieri ejecutar un triple, Mori comenta que es una alumna rápida, que tiene talento pero se pregunta si alguien la inculcó con la fundación, ya que normalmente toma 5 o 6 años hacer un doble; Tsuzuki dice que ella tenía prisa, Mori le contesta que Chieri hizo en un año lo que toma diez, y que lo que ella hizo fue porque él se lo pidió pero que ese exceso de trabajo debe terminar, Kouichi le pregunta a Tsuzuki porqué no le dijo que tenía a Chieri practicando con la entrenadora Mori, él le responde que como ella no tenía un entrenador o tiempo para practicar, se sintió apenado por ella y que sientió una responsabilidad ya que él la llevó a eso. El juez dice que es hora del descanso y que continuarán más tarde, una de las chicas se pregunta porque esta siendo favorecida, Chieri deja la pista y se pregunta dónde esta su entrenadora, va a tomar una taza de té pero en eso se topa con la chica y ésta hace que se le caiga su taza, se disculpa y Chieri se lamenta porque esa era la taza de su mamá; la llaman y ve que se trata de Kouichi y Tsuzuki, corre hacia ellos y les pregunta qué están haciendo con su entrenadora, Tsuzuki responde que Mori lo ayudó cuando entró al club, Mori le dice que fue entonces cuando él encontró a un entrenador más capaz que ella y comenzó a practicar en una pista privada, Chieri se da cuenta que fue la misma entrenadora de Tsuzuki; él dice que tiene la llave del locker donde guarda sus cosas y se la ofrece a Chieri. Como va siendo hora de ejecutar el nivel 6, Tsuzuki dice a Chieri que sea fresca, ella siente que su corazón se quema mientras Kouichi la mira; los dos se alejan, ella se sienta para ponerse sus botas pero al ponerse una, grita, la voltea y caen pedazos de vidrio, ve que son pedazos de su taza, la chica se acerca y le dice que no se sienta tan bien por ser amiga de Tsuzuki, que la Princesa ha estado viajando alrededor del mundo junto con él desde que tenía 8 años, Chieri le dice que no tiene nada que ver pero la chica le contesta que ha llegado lejos por la influencia de su padre, Chieri agarra su bota ensangrentada, el juez llama a Chieri que vaya a la pista porque la prueba del nivel 6 va a comenzar.

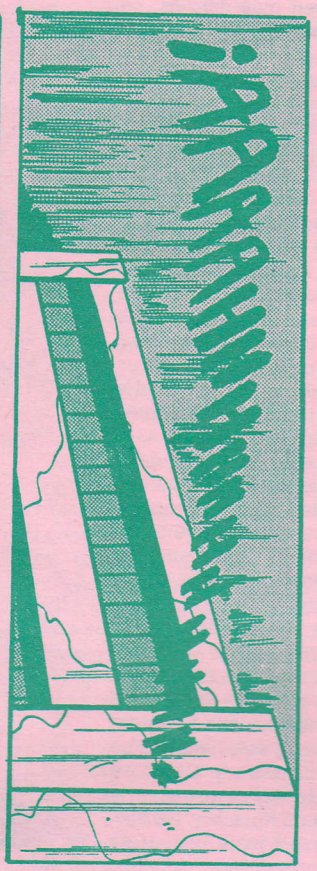
つづく Continuará...



PARTNERS

Por José Luis Belmont




¡¡PAAA

いらっしゃいませ

BIENVENIDO

Te damos un cordial saludo y te pedimos respondas este cuestionario, y después llames al teléfono que aparece abajo, tienes 1 minuto para dejar grabadas tus respuestas.

¿Comprarías productos por catalogo que te sean enviados a domicilio?
(Si tu respuesta es NO, explícanos ¿por qué? Aunque no respondas las preguntas restantes.)

¿En productos traídos directamente de Japón, que es más importante para ti?
Tres días de Entrega, Alto costo.
Dos a cinco semanas, Bajo costo.

En productos existentes en un almacén en México. que es más importante para ti?
Entrega en 24 Horas
Entrega en 3 días

Menciona cinco productos que te interese comprar
(ejemplo: DVD, CD-ROM para PC, Playstation, Sega Saturn, Libros y Revistas japonesas, Video VHS, Juguetes, Modelos a escala, Posters Originales, Tarjetas, Calendarios)

Menciona cinco títulos de tu preferencia, de anime o de manga.

¿Como prefieres los videos?
En japonés (de productoras japonesas)
En inglés (de distribuidores norteamericanos)

¿Al comprar lo que escoges en un catalogo y pedir por teléfono, que forma de pago prefieres?
Tarjeta de crédito. Mas cargo.
Pagar en efectivo tu pedido en el banco. Sin cargo extra.

¿Al comprar productos de manga, anime, videojuegos o adornos, en que periodo de tiempo gastas 500 pesos?
Una semana
Un Mes
Tres meses o más.

¿Cada cuando compras artículos japoneses?

Muchas Gracias por tu participación. Próximamente conocerás el resultado de esta encuesta.

Teléfono 5205-7832

La llamada no tiene costo en la Ciudad de México. La llamada de provincia costara el tiempo de larga distancia marcando 0152057832

ANUNCIO PAGADO

Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach

(Legendary Love Angel Wedding Peach)

Por Gladis Pérez

Parte 3

Jamapi

Jamapi es un pequeño demonio que fue una vez la mascota del akuma general Pluie. Se metía por los estómagos de la gente y los convertía en malos (el porqué Jamapii siempre parece estar en el área del estómago en lugar del área del pecho cuando tiene que poseer a alguien, es porque el japonés tradicionalmente creía que el corazón de una persona estaba en su estómago, el centro de su "espíritu", no su corazón físico). Al principio él peleó en contra de Wedding Peach, pero finalmente la onda del amor capturó su corazón y se convirtió en un demonio bueno. Ahora es la bonita y cariñosa mascota que ayuda a Wedding Peach a pelear contra los demonios malos, actúa como el informador del Ai Tenshi, diciéndoles cada vez que hay un akuma, el nombre del akuma y lo que hace. Él también tuvo otros dos compañeros tukaima, a quienes Wedding Peach también ayudó a volverlos buenos.

Hanasaki Sakura
(Sakura: flor de cereza)

Es la madre de Momoko. Sakura no es su nombre verdadero (es Celeste), le fue dado por Shouichirou cuando él la encontró inconsciente en la playa. Esta cariñosa y comprensible madre más tarde apareció a Momoko como Celeste y le contó la historia completa. La madre de Momoko, quien murió (supuestamente) cuando era muy pequeña, aunque ¿qué pasó realmente?

Hanasaki Shouichirou

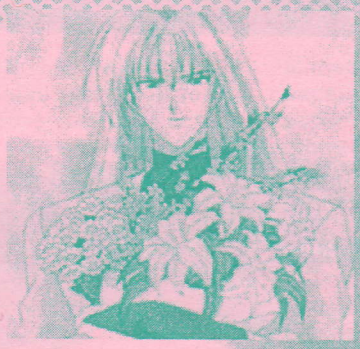
El cariñoso y cuidadoso padre de Momoko, Hanasaki-san ha estado viendo por su hija por más de diez años. Su esposa se marchó por razones misteriosas, pero Hanasaki-san prometió a su esposa, Sakura, que el cuidaría bien a su hija. Es un fotógrafo profesional de bodas, y encamina a su hija a ser una fotógrafa también. Él y Momoko tienen una maravillosa relación padre-hija.

Aphrodite
(Diosa del Amor y la Belleza)

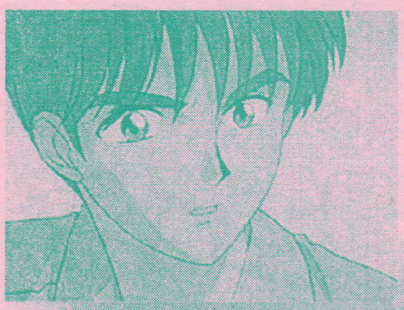
Aphrodite es la reina del mundo de los ángeles. Como diosa del amor y la belleza, usa sus ondas de amor para proteger el tenshi kai durante los ataques del akuma. Fue ella quien arrojó el Cuatro Algo Santo al mundo humano en una lluvia de meteoritos cuando el Cuatro Algo Santo estuvo amenazado. Aphrodite es la hermana mayor de Celeste y frecuentemente ayuda y apoya a Momoko, es decir, Wedding Peach e instruye a las muchachas a su destino.

Celeste

Como la hermana menor de Aphrodite, Celeste también era una de las senshi más fuertes en el tenshi kai.



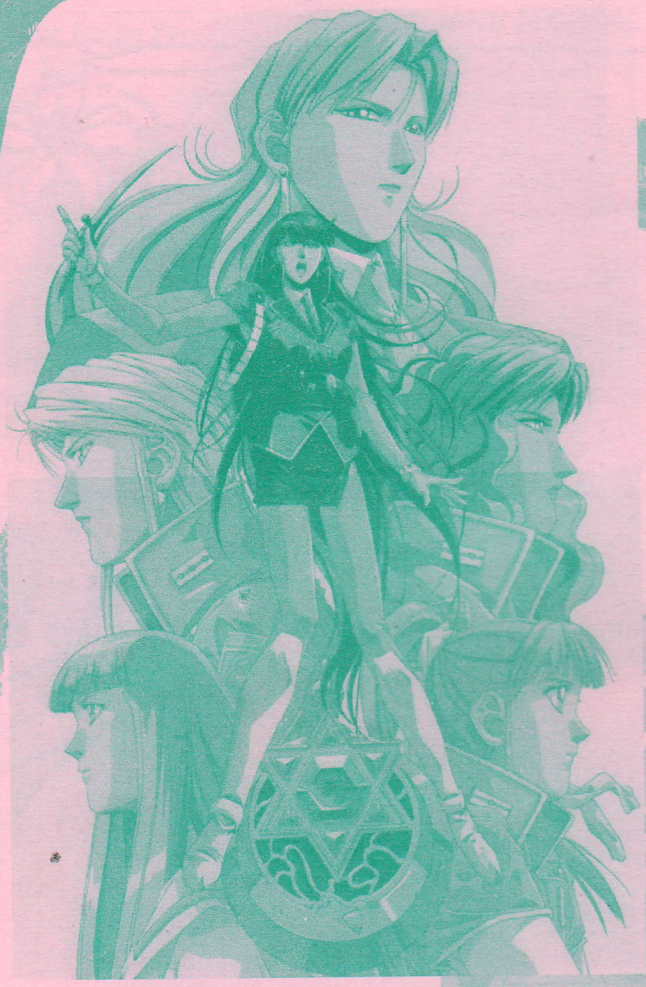
Limone
Limone es uno de los senshi del mundo de los ángeles, y fue el que dio a Momoko y sus amigas el poder y los artículos para transformarse. La verdadera identidad de Limone es Yanagiba Kazuya. El trabajo principal de Limone es ayudar el Ai Tenshi cada vez que están en problemas, también las instruye en cómo usar sus talismanes. Él baja del tenshi kai en un vuelo de estrellas y su arma es una espada. Más tarde Limone se enamora de Angel Lily, con quien tuvo un encuentro en el pasado.



Fuuma Yousuke
Fuu: viento, ma: akuma
Es el portero auxiliar del famoso equipo de soccer de la escuela Saint Flower Garden. Fuuma Yousuke muestra técnicas excepcionales que fortalece su papel como el personaje masculino principal. Es un buen amigo con Yanagiba Kazuya, el capitán del equipo y siempre esta entre las chicas y Yanagiba Kazuya, ya que trata de proteger a Kazuya de las muchachas. Llama a Momoko Momo-Pi, (Pi es un sufijo frecuentemente añadido al nombre del que se ama o un amigo cercano), por lo que no es de extrañarse que ella se enoje con él, Yousuke siempre se divierte de ella jugándole trucos, la molesta demasiado pero en el fondo él en realidad la ama. Fuera de bromas Yousuke haría cualquier cosa por Momoko y Momoko haría lo mismo por Yousuke. Su padre desapareció cuando Yousuke era muy pequeño, su mamá vive en un país extranjero, él vive solo. Yousuke frecuentemente emite extrañas fuerzas poderosas, además tiene una campana que parece sonar cada vez que el Ai Tenshi esta en problemas o están peleando...

Yanagiba Kazuya
Es la estrella y capitán del equipo de soccer en la escuela Saint Flower Garden. No habla mucho porque cuando las muchachas tratan de acercarsele, Yousuke interfiere y aleja a las muchachas de él. Pero Momoko, Yuri y Hinagiku les gusta y siempre tratan de aproximarcele. Parece vivir solo en la Residencia Yanagiba (una enorme mansión). Yanagiba-senpai no nada más tiene la técnica sino la apariencia también. Todo esto combinado con su personalidad sofisticada y educada lo hace popular con todas las chicas en la escuela, pero Yanagiba-senpai no parece notar. Más tarde se revela que en realidad es el ángel Limone.

Takurou
Vive en una enorme casa en los acantilados con vista al oceano. El chico más inteligente en la clase, Takurou una vez tuvo un gran enamoramiento de Momoko. Estaba tomandose la molestia para conseguir su atención y su "beso" (que no obtuvo), y terminó haciendo un trato con el demonio Igunisu. Takurou ha sido el amigo cercano de Hinagiku desde la niñez, pero más tarde él se mudó. A pesar de eso, continuaron comunicándose. A pesar del enorme espacio de diferencias entre él y Hinagiku, Takurou terminó enamorandose de su amiga de la niñez.



SILENT MÖBIUS

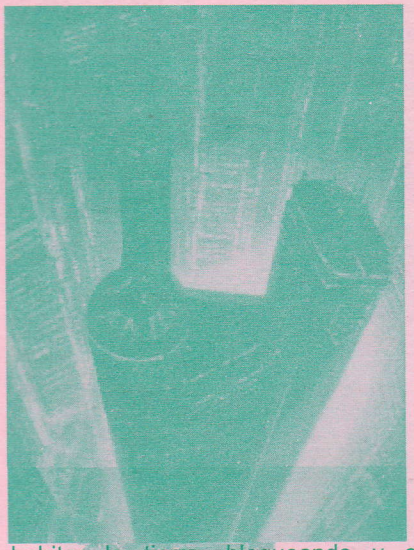
En Tokio, la enorme ciudad, la lluvia ácida cae en torrentes, su población todavía existe, y la contaminación ambiental es terrible ahí. Para empeorar las cosas, desde el comienzo del año 2000, muchos casos extraños han comenzado a ocurrir en sucesión. La gente esta horrorizada al saber que estos casos eran causados por los monstruos que habían comenzado a invadir la tierra. La policía nombró esta serie de casos como "La trampa de las criaturas". Ahora, es necesario una organización para combatir estos seres. Así, en el año 2023, nació el departamento de la Policía contra Ataques Místicos.

En el gran mundo del anime y manga, muy pocos títulos son lo suficientemente originales para permanecer fuera de la competencia. Hay muchos programas acerca de personajes femeninas agresivas como chicos, que algunas veces pueden ser muy arrolladores y confusos. Pero alguna que otra vez una historia llega al grado de que agarra al lector o al espectador por las orejas y le pide completa atención. Este es el caso con Silent Möbius, una serie que ha recibido muy poca atención en América, pero que se las ha arreglado para sostenerse por varios años en Japón.

Como la mayoría de otros títulos de anime, Silent Möbius comenzó primero como un título de manga. Escrito y dibujado por Kia Asamiya, el manga fue publicado en mayo de 1988 en Comp Comics (Kodokawa Shoten), hay 11 volúmenes disponibles, varios CD's, dos películas animadas, y hasta una película de acción en vivo (que aparentemente no tiene nada que ver con el anime) así como varias novelas; además. Kia Asamiya esta escribiendo una obra previa a Silent Möbius llamada Möbius Klien y existe una campaña sistema hero basada en la serie de manga llamada Silent Möbius Zeta, en la cual la historia se desarrolla en Los Angeles con nuevos personajes. En resumen, ha llevado un trayecto muy exitoso por el guión. Viz realizó la traducción al inglés, pero después perdió los derechos para hacerlo. Streamline Video produjo una versión doblada al inglés de Silent Möbius la película I, pero perdió cualquier oportunidad de liberar la película II. En ambos casos, los traductores tomaron varias libertades con el material original. En la versión de Viz Comics, Lebia Maverlick llegó con el nombre de Lebia Maverick, mientras que en Streamline video, la "Policía contra Ataques Místicos" se volvió "Policía de Misterio Anormal".

Es una historia increíble que cae en el género de ciencia ficción, horror y misticismo; posee arte y guión de alta calidad. Para la versión animada, Kia Asamiya dio las riendas a Michitaka Kikuchi, quien desarrolló un look ligeramente diferente al universo de Silent Möbius. Mientras que el manga frecuentemente era dibujado en un estilo tranquilo y suave, el anime adoptó un estilo más angular y distinguido. Ambos son muy agradables a la vista, y contienen algunos de los fondos más impresionantes y dibujos técnicos. Michitaka nunca se desvió demasiado de los diseños originales de los personajes, pero cambiaron lo suficiente para hacerla única.

En esta serie, Kia Asamiya creó un mundo del futuro cercano un poco diferente del presente.



Tokio se volvió una ciudad sobrepoblada, sobre la cual cae lluvias ácidas continuas y donde el índice de contaminación es alarmante. La inseguridad que ahí reina cubre un aspecto a la vez original e inquietante, debido a la aparición después del debut del siglo 20, de una oleada de fenómenos extraños y sangrientos los cuales son creados por criaturas demoniacas que han comenzado a habitar la tierra, bloqueando y custodiando secciones completas de Tokio. Estos demonios sanguinarios, denominados "aliados de Lucifer" o entidades, tienen el poder de tomar la apariencia de individuos o de objetos. También les es posible ocultarse en la materia con el objeto de pasar desapercibidos o de provocar daños considerables. Las razones de sus nefastas acciones al principio no son mencionadas de manera clara.

La policía nombró a esta serie de casos como "La trampa de las criaturas", por lo que las autoridades se vieron obligadas a crear en 2023 una unidad de policías independiente capaz de eliminar cualquier entidad paranormal que surja en la ciudad, la AMP: Policía contra Ataques Místicos. Esta unidad esta formada de seis jóvenes fuertes y amables que poseen capacidades físicas, psíquicas o tecnológicas específicas que les permiten luchar contra las monstruosidades procedentes del mundo paralelo al Némesis, dentro del cual, las leyes físicas no son las mismas que las nuestras. La AMP es una división independiente del Departamento de Policía Metropolitana de Tokio (TMPD), responsable de cualquier caso que involucraba entidades, más allá de la jurisdicción del TMPD. Su vigilancia y encuentros con los aliados de Lucifer han proporcionado datos valiosos sobre el mundo oscuro, el Némesis. Esta es una guerra que esta siendo peleada en un unos cuantos frentes y en silencio, pero es una guerra al fin y al cabo, además es una pelea difícil, ya que las entidades involucradas son mágicas por naturaleza y parecen haber sido de una fuente principal de fenómenos mágicos en el mundo desde el año 2000, pero ellos no están atacando indiscriminadamente y matando gente por capricho, planean y llevan a cabo ataques al gobierno bajo dirección de sus maestros.

Paralelamente a los combates llevados contra los aliados de Lucifer, Silent Möbius se enfoca fuertemente en las personalidades y problemas de las personajes principales, las cuales tienen sus propias peculiaridades y especialidades, lo que permite afinar su carácter, apreciar las diferencias que existen entre ellas, y finalmente, reconocerlas a pesar de sus características fuera de lo común, muy humanas y siempre atractivas. Cada una es dibujada de manera maravillosa, desde Kiddy, la arrebatada, hasta Yuki la chica tímida del grupo; Asamiya usa cada una de estas personalidades para escribir la historia, habitualmente dedicando media o una novela gráfica a una lucha personal del personaje.

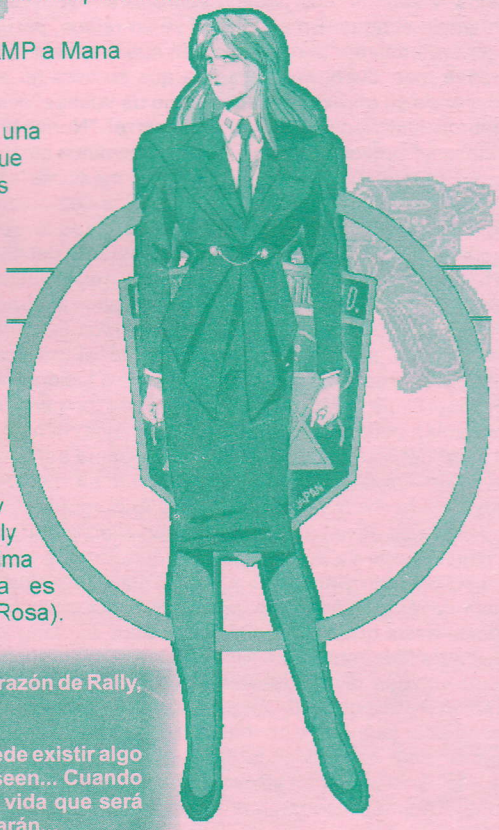
PERSONAJES

Se listan los personajes en el orden en que se unen al AMP, comenzando con la jefa que fundó el departamento.

Rally Cheyenne: Jefe
Estatura: 1.76 m
Peso: 55 kg
Color de ojos: Azules

Rally es la fundadora y líder de la AMP, la cual la establece en 2023 para combatir las invasiones de los aliados de Lucifer en el mundo. Es la hija de un humano y un aliado de Lucifer (su madre fue humana y su padre un ser del némesis), por lo que tiene enormes poderes psico y telequinéticos que la hacen el miembro más poderosa de la AMP, pero también la ha hecho algo relegada entre la humanidad desde su infancia. Su carácter fuerte, su determinación para dirigir bien su misión, así como el misterio que la rodea infunde el respeto de todos, y aunque parece fría y distante, Rally siempre esta al tanto de sus oficiales. Hay poca información sobre ella, su vida privada es un total misterio así como detalles simples como donde vive o si tiene algún contacto romántico. Puede detectar fácilmente intrusiones de los niveles medio a alto de los aliados de Lucifer pero por su naturaleza también es detectable por otro aliado de Lucifer, y en algunos casos los atrae. Rally nunca sonríe y no usa el uniforme de la AMP, sino que usa vestidos formales. Aceptando su promoción a jefe del TMP, Rally pasó su mando del departamento del AMP a Mana Isozaki en 2027.

Rally también tiene una hermana, Rosa, que al igual que ella es mitad humana y mitad entidad, y quien esta del lado de los aliados de Lucifer por lo que esta listada en los archivos de casos de la AMP; es una de las adversarias más grandes de Rally (aunque, como Rally lo probó en su última confrontación, ella es más poderosa que Rosa).



Uno se podría preguntar porqué el AMP esta integrado completamente de mujeres. Esta es la razón de Rally, dada después de su batalla con Rosa.

La pelea en contra de las entidades, no crea nada. Pero aún dentro de ese combate estéril, puede existir algo maravilloso, un poder para crear una nueva vida, un poder que únicamente las mujeres poseen... Cuando esta pelea termine, creo que cada una de ustedes seguirá para crear una nueva vida. Una vida que será amada por la gente. Una vida que será bendita y ustedes (la AMP) serán las mujeres que la llevarán...

Por Gladis Pérez

Parte 10: Una Cara de Madre

La hermosa mujer en el carruaje llama a "Inu-Yasha..." Mientras Kagome e Inu-Yasha permanecen asombrados, una enorme mano arañada de tres dedos se extiende de las nubes para agarrar y aplastar el carruaje en añicos. Un enorme demonio aparece del cielo, agarrando a la mujer en su mano: es cornudo, filas de de dientes, melena, todo de todo. Inu-Yasha salta para atacar al demonio (el mismo brazo que agarra a la dama). Maru instruye a Jaken "matalo hasta que hayamos hablado". Inu-Yasha instantáneamente reconoce a Maru con enfado, él contesta llamándolo su "querido hermanito". Entonces Maru espía a Kagome, pero parece alejarla como un humano incompetente. Mientras tanto, la hermosa mujer lucha inútilmente en sus cadenas. Maru tironea las cadenas cruelmente, llamando a la mujer "miserable mortal de una madre". Inu-Yasha esta preocupado y comienza a amenazarlo. Maru responde que él quiere a Inu-Yasha para dirijirlo al sepulcro de su padre. Aparentemente él es el individuo que Myoga reportó. Inu-Yasha responde que él no sabe. Maru provoca que el demonio comience a apretar a la mujer más fuerte, tratando de intimidarlo. Inu-Yasha intenta desenmascarar a Maru desde que sabe que su madre esta muerta desde hace algún tiempo. Maru dice que él devolvió la vida a la madre de Inu-Yasha y que esa es el alma de su madre. Inu-Yasha comienza a creer que esta es su madre, la mujer intenta consolarlo, diciendo "de todas maneras he estado muerta alguna vez..." Entonces el puño del demonio aprieta completamente, y puede ser escuchado los sonidos de la espina dorsal de la mujer que crujen. En una furia, Inu-Yasha corta la muñeca del demonio y su madre cae a la tierra, todavía viva. Maru provoca que el monstruo intente aplastar a Inu-Yasha contra el suelo cerca de su madre, ella extiende sus manos sosteniendo un reluciente loto, cuya luz rodea a Inu-Yasha y lo provoca, Kagome y la mujer desaparecen mientras Maru y Jaken observan. Cuando Inu-Yasha vuelve, yace sobre los bancos de un arroyo de lotos, completamente pacífico. Kagome todavía esta inconsciente al lado de él. La mujer explica que los ha llevado a "las encrucijadas entre este mundo y el siguiente", desde las cuales ella misma regresará a la vida venidera. Expresa placer al ver a Inu-Yasha crecido. Conforme hablan, permaneciendo en el banco del arroyo con superficie como espejo, Kagome comienza a remover, ve a Inu-Yasha y a su madre platicando, y después se da cuenta que la cara de la mujer no tiene reflejo en el silencioso arroyo! Trata de llamar a Inu-Yasha, pero su garganta esta paralizada...

Parte 11: La mujer nada

Kagome miente hechizada sobre los bancos pastorales del arroyo salpicado de loto, viendo a Inu-Yasha y a la mujer sin reflejo. Ella comprende que esta mujer no es más que humana mucho menos la mamá de Inu-Yasha. La mujer dice suavemente que ahora debe regresar al Otro Mundo. Inu-Yasha parece entristecido por esto. Ella llama al resplandeciente loto otra vez a sus manos, y esparce sus pétalos sobre el arroyo que parece espejo, instruyendo a su hijo que contemple el agua. En el agua él ve su reflejo, pero el reflejo de su ser mucho más joven. La mujer amorosamente envuelve con sus brazos a Inu-Yasha; él ve el reflejo del abrazo con su persona más joven, pero observa que su cara no tiene reflejo! Trata de luchar con ella para escapar de su abrazo, pero conforme da vueltas, ella hunde sus manos en las cuchillas de sus hombros, fusionandose fluidamente con él. "Nunca te dejaré ir... nunca más" ella dice, conforme su lucha se vuelve más débil. Kagome continua sin moverse, luchando con el hechizo, su visión mística de repente la derriba y puede ver mediante la ilusión. Esta siendo atada por cadenas que son fuertemente retenidas por minúsculos demonios. El hermoso arroyo ahora es un pantano apestoso, lleno de huesos de animales. Todo lo que fue bello y pacífico ahora es horrible y amenazador. Todavía no es capaz de liberarse del hechizo hasta que Myoga aparece de alguna parte y muerde su mejilla. Ella bofetea su mejilla en una acción de reflejo y se libera del hechizo, gracias a Myoga (quien ahora parece un poco acabado). Jaken esta empujando con una vara el arroyo fétido hacia Inu-Yasha y su capturador. Su cara ha desaparecido completamente ahora, y ella continua abrazando amorosamente al debilitado medio demonio; sus manos siguen hundiendo su espalda y su cara comienza a fusionarse con su hombro. Jaken reclama a la mujer, a quien él llama la Mujer Nada o Mu-Onna (una entidad femenina formada de penas de madres que habían perdido a sus hijos) porque todavía no ha recobrado conocimiento de la ubicación del lugar del sepulcro de Inu-Yasha. Kagome espía esto desde su escondite en el pasto alto al mismo tiempo que se acerca con cautela. La mente de Inu-Yasha esta suspendida en el claro arroyo del hechizo de Mu-Onna; ella le pregunta dónde esta localizada la sepultura pero él le responde que no sabe. Él no lucha con ella a pesar de que su mente esta completamente en su dominio. Ella le vuelve a preguntar y su mente le revela "la Perla Negra". Jaken esta como molesto por esto, pensando que Inu-Yasha esta jugando alguna clase de juego. La Mu-Onna no quiere cavar más profundo, porque entonces destruiría la mente de Inu-Yasha, pero Jaken la espolea hasta que Kagome pisotea sobre su cabeza y le toma el Bastón de Dos Cabezas. Ella pide que la Mu-Onna libere a Inu-Yasha, quien responde tirando a Inu-Yasha más profundo en su cuerpo. Myoga dice a Kagome que la única manera de liberarlo es despertando su alma. También explica que Mu-Onna es un demonio creado de los espíritus de madres que perdieron a sus hijos por la guerra o por hambre. Kagome trata de agarrar el cabello largo de Inu-Yasha para liberarlo, pero demasiado tarde, la Mu-Onna responde que Inu-Yasha pronto será su pequeño otra vez. El reflejo en el arroyo apestoso se vuelve a Mu-Onna un gentil arrullo del infante Inu-Yasha. En una sospecha que el reflejo es integral al hechizo de Mu-Onna, Kagome salpica el agua con el Bastón de Dos Cabezas, aniquilándola. Inu-Yasha inmediatamente cae libre de la Mu-Onna, furioso al ser engañado. Antes de que alguien pueda actuar, Sesshô hace su aparición. Ahora sabe la ubicación de la tumba de su padre. Él agarra a Inu-Yasha por el cuello y retóricamente pregunta "Puedes imaginar a Sesshô estar tan ciego?

NUEVO PERSONAJE

Mu'onna/ Mamá de Inu-Yasha

Mu'onna, o la Mujer Nada, es hecha de los espíritus vengativos de las madres que perdieron a sus hijos por hambre o en la guerra. Aparece como la mamá de Inu-Yasha al principio, pero su reflejo únicamente muestra una cara en blanco.

つづく Continuará...

6ª CONVENCIÓN DE HISTORIETAS DE LA CIUDAD DE MÉXICO

Horario 9:00 a 21:00 hrs

Entrada $30.00

CONQUE 99

Haciendo Historia...

HUMBERTO RAMOS
(CREADOR DE CRIMSON)

WILL EISNER
(CREADOR DE SPIRIT)

MIGUEL REPISO "REP"
(CARICATURISTA ARGENTINO)

ADAM WEST
(BATMAN-SERIE DE TELEVISIÓN)

TINIEBLAS
(FAMOSO LUCHADOR MEXICANO)

JIS Y TRINO, LOS ACTORES DE DOBLAJE, LOS CHAMUCOS y muchos más...

Comic, Manga, Cine, Taller de Ninos, Sala de Video, Juegos de Rol, Doblaje,
Las Mejores Conferencias y los Mejores Historietistas Nacionales e Internacionales

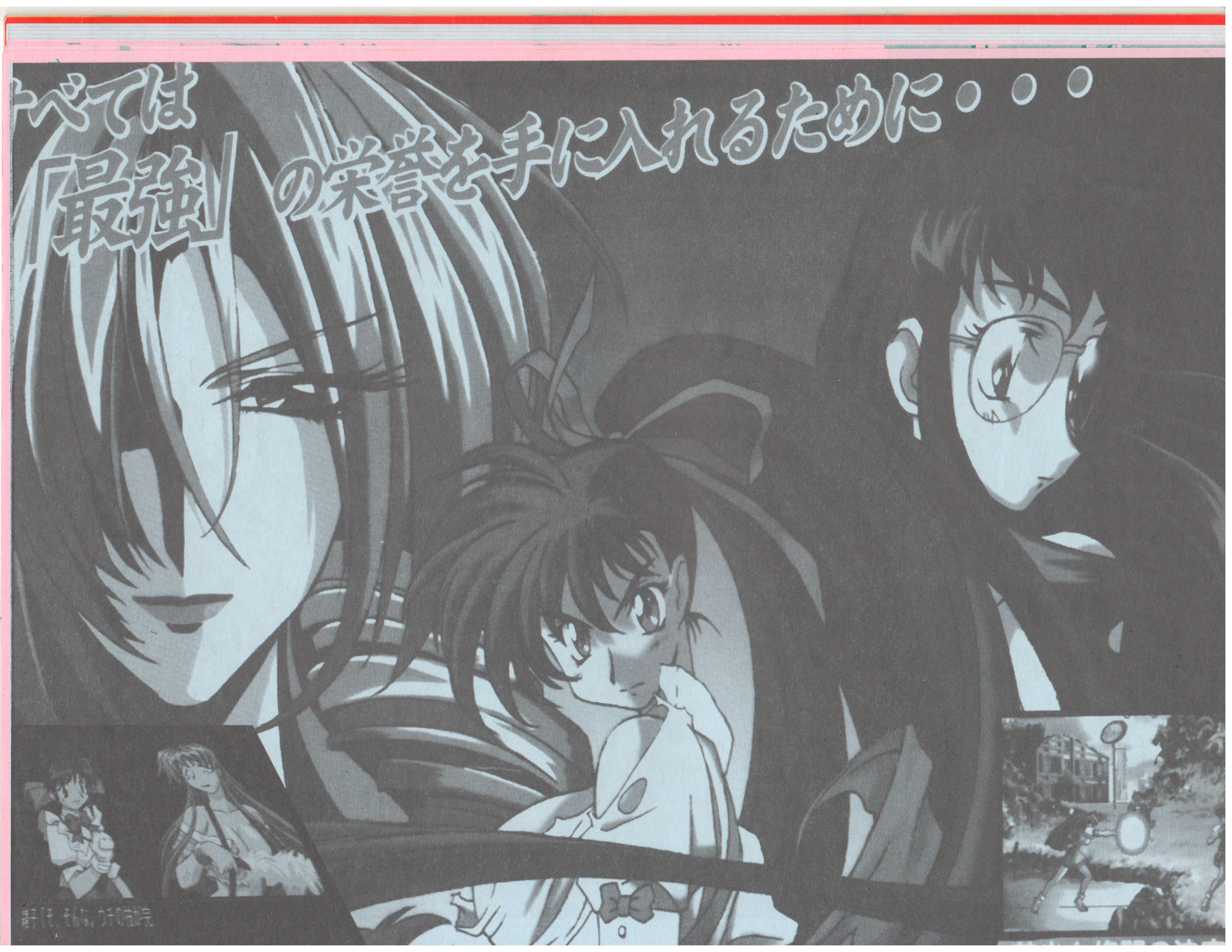
30 DE ABRIL, 1 Y 2 DE MAYO DE 1999

UNIDAD DE CONGRESOS DE CENTRO MÉDICO SIGLO XXI AV. CUAUHTEMOC ESQ. BAJA CALIFORNIA
A UN LADO DEL METRO CENTRO MÉDICO

Dibujo: Humberto Ramos • Tintas: Francisco Herrera • Color & Diseño: Leonardo Olea

THE DRAGON TOUR
MANGA DANCE VIRTUAL REALITY

www.conque.tsx.org


すべては
「最強」の栄誉を手に入れるために・・・

Cafés Internet

Estos son los sitios a los que te puedes acercar para tener acceso a internet, hay diferentes promociones a los lectores de DOMO, solo tienes que llegar mostrando la revista con este anuncio y preguntar por la promoción vigente.

Te esperamos en nuestra página ubicada en:
http://www.domo.tsx.org
y no olvides escuchar el programa

Ragnatel@ Cybercafe
Centro Comercial Santa Fé, Local 472, Primer nivel
Teléfonos 258-0782 y 258-0783
A la persona que presente el anuncio publicado en la revista DOMO se le obsequiarán dos capuccinos.

WORK SPACE
Avenida Othon de Mendizabal Oriente #343
Col. Industrial Vallejo
Centro Comercial Torres Lindavista
Locales 9,10,11 y12

WORK SPACE
Miguel Angel de Quevedo # 560
Locales 4 PB
PROMOCION: 10% DE DESCUENTO

Javachat Café Internet
Génova 44-K Zoina Rosa
06600 México, D.F.
Tel. 525-6853
Abierto los 365 días del año de 10.00 a.m. a 10.00 P.M.
Equipos Pentium Multimedia.
PROMOCION: en la compra de tu sesion de acceso, te obsequiamos café o refresco.

CIBERPUERTO
Alfonso Reyes 238 Col.: Hipodromo-Condesa. México 06100 D.F.
4 equipos con multimedia 2 equipos sin multimedia, enlace es dedicado de 64Kbps.
PROMOCION: 1 café o refresco por cada hora de uso de maquina y una impresión laser (b&n) esto cada hora de estadia en el café.

Internet Station
Arquimedes 130 local 20,
Metro Polanco
Equipo Pentium MMX a 200 MH, con tarjetas de sonido y bocinas, algunas con AWE 64 de sonido espectacular y tarjeta "extreeme" de video tridimencional.
PROMOCION: Descuento del 20 % unicamente en renta de Internet o de Computadora. no aplica a ningún otro servicio.

ShareWeb CyberCafe
Av. Madero Ote. 573-C
Col. Centro, C.P. 58000
Morelia, Michoacán, México
PROMOCION: Descuento del 25% al presentar la Revista DOMO o Impresión de la hoja de internet DOMO.

Moreli@Net CyberCafe
Av. Madero Pte. 1033
Col. Centro, C.P. 58000
Morelia, Michoacán, México
Todos los equipos cuentas con Multimedia (bocinas, Microfono, CD-ROM) Proximamente VideoCamara
PROMOCION: Descuento del 25% al presentar la Revista DOMO o Impresión de la hoja de internet DOMO.

Web & Play C@fé
Ejercito Nacional 7624
Pradera Dorada.
Cd. Juarez Chihuahua, Mexico.
PROMOCION: descuento de 50% en la renta de una computadora presentando la revista DOMO con el anuncio.

Café Internet El Naveg@nte
Av. 15 de Mayo No. 2939 Local 7 (Estacionamiento de Grupo ACIR)
Puebla, Puebla.
20 Computadoras con acceso a Internet, 10 de ellas con Multimedia
Impresión a Color Laser cualquier imágen en camisetas o cualquier superficie plana. Comida rapida y de bar
Cursos de internet y de Microsoft Office
PROMOCION: Exclusivamente a los lectores de DOMO, gratis un curso de Internet con un valor de $120.00

Z-Café
Batallon de San Patricio No. 1000
Loc. 2408
Mol Plaza Fiesta San Agustin.
66220 Garza Garcia, Nuevo Leon
20 % de Descuento en consumo presentando la revista.

Ocaso cybercafé
Dr. Mora 1300-2. Colonia: Las Quintas. C.P: 80060. Culiacán. Sinaloa.
Equipos Pentium 200 Mhz, 32MB en RAM, bocinas y Diadema/microfono.
PROMOCION: 10% en alimentos y equipo de computo.

Grupo Internética, S.A. de C.V.
Grand Plaza Toluca, Local 48, Colonia Centro. C:P. 50000 Toluca, Edo. de México.
Equipos Multimedia con diademas.
PROMOCIONES: a).-10 % de descuento en todos los servicios de cibercafe.
b).-En la compra de culquiera de nuestros planes de membresía, no paga suscripción (ahorro de $60.00)

SUSCRIPCIONES A DOMO

Te pasa a menudo, vas a la tienda y ya se acabó el DOMO del mes, te fuiste de viaje y no lo pudiste conseguir, no encuentras ejemplares atrazados, te lo quieren vender a muchisimo mas de quince pesos o simplemente deseas recibirlo a domicilio.

SUSCRIPCIÓN GRUPAL, consta de que al menos 5 personas se suscriban por 6 meses o más.

NO HAY SUSCRIPCIONES INDIVIDUALES, ya que la pérdida de correo era muy molesta para los suscriptores y para nosotros

¡Incluye gastos de envío a domicilio!
Recibirás tu suscripción, ¡al día siguiente de su aparición al público!

¿Como suscribirte?, muy fácil, ve a una sucursal del banco BITAL, llena la ficha de depósito con los siguientes datos:

1.número de cuenta 4002853844
2.a nombre de Valente Espinosa
3.cuenta residente en el D.F
Te devolverán la ficha sellada y con el importe impreso.
Luego nos mandas por fax tu ficha de depósito al teléfono (015)-388-5205

Nombre _____

Dirección, _____

_____

_____

CODIGO POSTAL_____ Teléfono_____

número de suscripciones _____ cantidad de meses_____

Te llamaremos dentro de las 48 horas siguientes para confirmar tu suscripción.

Dudas o aclaraciones a la Línea DOMO, (015) 388-5205, si gustas llama después de las 9 de la noche y ahorras con LADA. Y por correo electrónico también, en la página web
http://domo.hypermart.net/domomarket/.

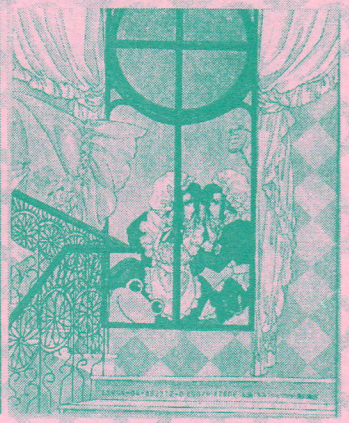
	6 ejemplares cada uno recibirá 6 revistas	12 ejemplares cada uno recibirá 12 revistas
5 personas	$630 cada uno aporta 126 pesos	$1,260 cada uno aporta 252 pesos
6 personas	$756 cada uno aporta 126 pesos	$1,512 cada uno aporta 252 pesos
7 personas	$882 cada uno aporta 126 pesos	$1,764 cada uno aporta 252 pesos
8 personas	$1,008 cada uno aporta 126 pesos	$2,016 cada uno aporta 252 pesos
9 personas	$1,134 cada uno aporta 126 pesos	$2,268 cada uno aporta 252 pesos
10 personas	$1,200 cada uno aporta 120 pesos	$2,400 cada uno aporta 240pesos
30 revistas por mes	PRECIO MAYORISTA Plan para tiendas, escuelas, librerias. Llámanos por teléfono para mas detalles	

EN LA VITRINA DE...

COMICASTLE

VIDEO TOP 10

1.- Neon genesis evangelion
2.- Ranma
3.- Dragon Ball
4.- Fushigi yugi
5.- Loddos War
6.- Pokemon
7.- Aryslan
8.- Slayers
9.- Oh my goddess
10.- Maison Ikokku



EVENTOS

Evento reportado de último minuto
Del 9 al 30 de Abril se realizara una exposición-evento-convención titulada IMAGINERO 1999, el lugar será la Casa Jaime Sabines, ubicada en Av. Revolución 1747, Col San Angel, entre el Mercado de las Flores y el Paradero San Angel, el costo de entrada serán $15.00 pesos (menores de 7 años no pagan), abierto todos los días de 10 a 20 hrs, organiza: La Caneca y Carlos Ostos.

Code name: Sailor V

Parte 2

Por Gladis Pérez

Polvera en forma de luna creciente
Sailor V la usa para transformarse en otras personas, el espejo siempre refleja la verdadera cara de una persona y también puede ser usada para los ataques de Sailor V y transformarla con disfraces. Necesita ser colocado a la luz de la luna para recargarse después de ser usado

Pluma comunicadora
La vara de transformación de Mina la cual es un dispositivo comunicador. Transforma a Minako en Sailor V, también tiene el poder de hacer la tarea por ella, pero Artemis siempre se la quita antes de que pueda hacer trampa.

Castillo Magellan de Sailor Venus
Flota sobre la tierra de Afrodita en el planeta Venus.

Poder lunar, ¡transformacion!
Es lo que dice Mina para transformarse en Sailor V, el porqué esta tan asociada con la luna puede ser explicado por su aparición en el manga original de Sailor Moon).

Poder lunar creciente, ¡transformación!
Usando su polvera en forma de luna creciente, es lo que dice Mina para transformarse en otras personas, como lo hace Usagi.

Rayo creciente
Similar al ataque de Minako en Sailor Moon, pero aquí ella sostiene su polvera y dos crecientes llegan para formar un rayo.

Rayo super creciente
Una versión más poderosa del rayo creciente.

Baño creciente de amor
Sailor V sostiene la polvera creciente hacia arriba y llueve material curativo sobre la gente que esta posesionada por la Agencia Oscura.

Bumerang creciente
Usa su polvera como un bumerang, parecido al de la tiara de Sailor Moon, el cual destruye al monstruo.

Sailor V patada
Una patada estilizada.

Sailor V golpe
Ataque físico donde le da un golpe estilo karate al enemigo.

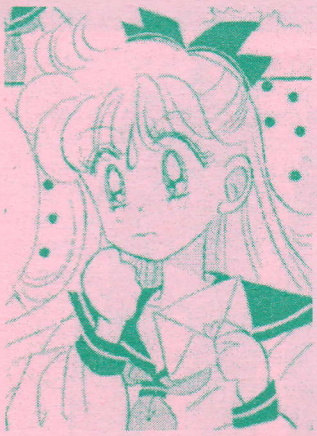
Libro 1
Capitulo 1
¡Nace Sailor V!

La historia comienza con Mina en su clase de gimnasia, cuando estaba haciendo una rutina gimnastica, justo en el momento que iba a aterrizar vio a un gato blanco con una luna creciente en su frente, accidentalmente aterriza sobre él y pregunta quién lo había puesto, pero la maestra le llama la atención ya que esa clase es importante. El gato huye y Hikaru le dice que estuvo bien y que debe estar feliz ya que le va a dar una carta a Higashi. Este chico, a pesar de que acaba de ser transferido a esa escuela se ha vuelto muy popular. Mina piensa que como siempre esta rodeado de chicas es imposible acercársele, pero al ver que se esta dirigiendo a alguna parte, no pierde la oportunidad de seguirlo para entregarle la carta de amor. Ella corre tras él pero el gato blanco salta enfrente de ella y solo observa que Higashi se aleja. Más tarde en la clase, ella tiene problemas con la maestra porque necesita usar su tiempo para estudiar, el gato las observa desde la ventana sosteniendo una pluma decorada en su boca. Él se pone un poco nervioso por el futuro y una voz que viene de la pluma le dice que ella es la correcta, él le responde "lo sé, jefe".

La maestra entrega los resultados de los exámenes y les dice que esta decepcionada por lo que van a recibir alguna ayuda de estudiantes mayores, éstos entran y Mina ve a Higashi entre ellos, él se le acerca y le dice que como tiene el cabello largo se vería bien si se pusiera un gran listón rojo atrás, una chica lo llama mientras Mina piensa que trabajará duro para que él sea suyo. Sale del salón para entregarle la carta pero de repente ve el gato enfrente de ella, le dice que ya esta empezando a fastidiarla y lo culpa porque Higashi se fue, ella se voltea y el gato se ha ido.

Más tarde, ella esta en su casa y justo cuando se va a bañar, se ve en el espejo y piensa que desearía ser bonita, "tu puedes, originalmente naciste con la protección de la diosa de la belleza", Mina ve al gato blanco quien se presenta como Artemis, ella grita y sale corriendo hacia su cuarto, no puede creer que el gato hable, èste aparece de su ventana y salta a la cama, le dice que dentro de ella hay una chica con el poder de transformarse en una mujer más fuerte y más hermosa que nadie, que ha sido seleccionada; ella le pregunta que cómo puede hablar si es un gato, a qué se refiere de que ha sido escogida y de dónde viene, de repente una polvera con forma creciente vuela hacia ella, lo agarra y él le dice que esa es la prueba de que no esta mintiendo, Mina la abre y ve su cara reflejada con una máscara roja y una luna creciente en su frente, una luz resplandece y de repente se encuentra junto con Artemis flotando en el espacio viendo la tierra, Artemis le dice que es el lugar que tiene que proteger y después le muestra el planeta Venus, el cual es su estrella casa, éste es el planeta gemelo de la tierra, luego le enseña el castillo Magellan, el cual flota sobre la tierra de Afrodita. Artemis saca una pluma y ésta dice a Mina que ella lleva la protección del encendido planeta y que ella fue elegida por el destino para cumplir una misión. Minako se desmaya y Artemis la llama Venus. Ella despierta en su cama y dice que fue un sueño extraño. Se viste, ata un moño rojo en su cabello y esta dispuesta a darle la carta a Higashi.

Higashi camina hacia la escuela rodeado de chicas, él piensa que todas ellas deben ser sus esclavas, saca un



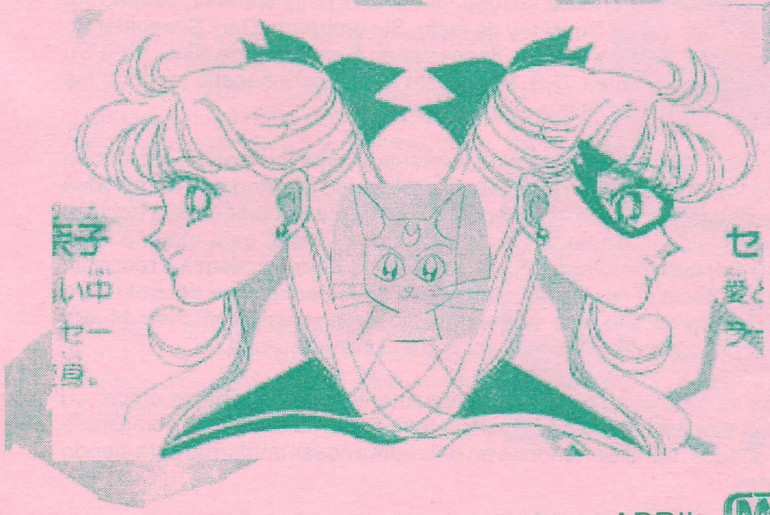
celular y en la pantalla aparece la imagen de una mujer, ésta lo nombra Narkissos y le dice que debe conseguir más esclavos para lavarles el cerebro y que puedan gobernar todo Japón, él le contesta que ha comprendido y la llama Fluorite, en esos momentos Artemis lo observaba y se da cuenta que se trata de alguien extraño. Más tarde Hikaru dice a Mina que Higashi come su almuerzo solo atrás del jardín, por lo que es su oportunidad para entregarle la carta, Artemis salta enfrente de ella y le dice que deje de seguir a ese chico pero Mina ve a Higashi con otra chica, escucha que él le dice que le gusta, especialmente por el listón rojo que tiene en el cabello, Mina recuerda que le dijo lo mismo y se aleja, Artemis la llama pero en ese momento Higashi se convierte en un monstruo y agarra a la chica, Mina al escuchar el grito regresa, Narkissos la ve y le dice que también va a ser su esclava, Artemis le lanza la pluma, ésta le dice que la llame jefe y que ese chico es un enemigo, que necesita transformarse para derrotarlos y salvar a todos, Narkissos atrapa a Mina, Artemis le dice que levante la pluma y grite "poder lunar, transformación", ella aparece en un traje de marinera con una máscara roja y se presenta como "Nombre clave: Sailor V, la guerrera de la justicia", él manda a una de las chicas a derrotarla pero Sailor V la vence, Artemis le dice que use su rayo creciente con ayuda de su polvera, y con esto lo derrota.

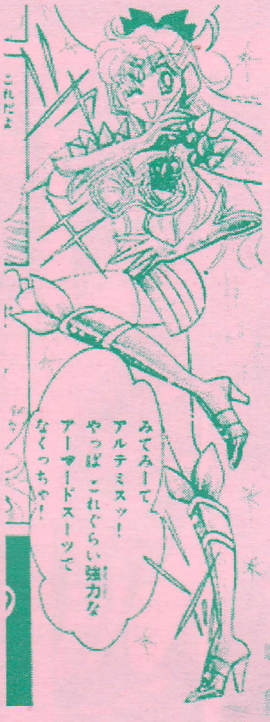
Más tarde, Artemis mira a Mina en la cama, la pluma le dice que de ahora en adelante será su compañero y que le muestre el camino, Artemis la despierta y le pide que lo llame por su nombre, después le dice que como hay una hermosa luna llena, coloque la polvera a su luz para que pueda recargarse. Al día siguiente, Mina piensa que el listón se ve bonito después de todo, sale de casa para ir a la escuela y saluda a Artemis, en ese momento llega Hikaru y le muestra una revista en la que aparece un nuevo ídolo adolescente, Mina se queda embelezada por este chico y promete ir a su concierto. Mina esta feliz de que aún existan chicos lindos en el mundo y Artemis suspira.

Y así Mina despertó como un ídolo, los enemigos son rudos y la batalla ha comenzado para Sailor V.

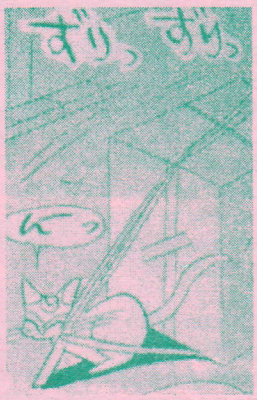
Capitulo 2
Minako en el Centro de Juego

Esta aventura comienza con Artemis relatando cómo Minako es la encarnación de Venus, la diosa del amor y la belleza. Ahora se ha convertido en la guerrera del amor y la justicia, Sailor V. Él también comenta sobre su flojera y sus pobres hábitos de estudio y Minako declara que no sabe todavía si quiere ser Sailor V, Artemis protesta pero ella se disculpa y va al centro de juegos. En el camino se encuentra a Motoki, un chico que trabaja ahí y de quien Minako esta





enamorada. Artemis comenta que Mina actúa como un chico ya que es la única mujer que va a ese lugar, después se sorprende al oir que Mina dice que Artemis es un nombre de mujer y que fue la diosa de la cacería y de la luna, pero cuando se da cuenta que lo supo por un juego, él le grita. Después se dirije a otro video juego y se molesta cuando obtiene el segundo rango en la puntuación. Un chico llamado Taku esta colocado en el primer lugar, ella regresa el día siguiente y esta determinada a derrotar a Taku, mientras esta ahí ve a una pareja y se pone triste de que siempre va al centro de juegos sola. Un muchacho ve a Minako y la pareja, se molesta con su presencia ya que cree que el centro de juego es un castillo para chicos solitarios. Una muchacha le pide a su novio que gane un muñeco de la máquina para ella, él no lo gana pero entonces Minako trata y gana rápidamente. Artemis se da cuenta de esto y "el jefe" sugiere usar el juego favorito de Minako para ayudar a su entrenamiento. Pronto hay posters por dondequiera, anunciando la llegada del juego Sailor V. Algunos niños los miran y se preguntan quién es ella pero que se ve interesante.



Esa noche, Artemis secretamente deja un gran cajón al centro de juego, al día siguiente Motoki encuentra un juego Sailor V dentro y Mina comienza a jugarlo, Artemis le dice que va muy bien, a lo que ella responde que no le encuentra fin, después ella se da cuenta que hay otras personas esperando jugar, entonces se va a otro juego y finalmente derrota a Taku. Entonces un chico se le acerca y le dice que es el otaku Takuro, a quien acaba de derrotar. Él le dice que en realidad ella es un chico y le pide que revele su verdadera identidad, Minako se aleja y Artemis piensa que él es un enemigo. "El jefe" dice que Takuro es únicamente un maniático del juego, él le dice a Minako que use su polvera para cambiar su identidad y que le de a ese chico un escarmiento, ella lo hace y se transforma en una guerrera blindada, Takuro es golpeado por amor al ver a Minako en su traje y salta sobre ella, tirándola. Ella lo llama pervertido y trata de escapar pero su traje es demasiado pesado, entonces se transforma en Sailor V, la gente exclama "¡¿Sailor V?! ¡¿la del juego?! Es Sailor V", Minako se emocionada con las atenciones y promete no darse por vencida con su carrera como guerrera de la justicia. De repente, Takuro trata de echar una ojeada a su falda, Sailor V esta indignada y usa su "Sailor V patada" para ponerlo fuera de combate. Se da cuenta que no era un enemigo, despuésagarra a Artemis y sale corriendo del centro de juego, Motoki esta asombrado de que Sailor V del juego se haya revelado.

つづく Continuará...

Por Gladis Pérez

Parte 4

Anthrathrax ha estado controlándolo y mas o menos borró sus recuerdos de Dark Schneider. De hecho ha convencido a Kal-Su que es su madre. El último sello finalmente se libera y Anthrathrax resucita. D.S. intenta destruirla en vano, mientras es observado por los Diez Sabios. Ansurasax continua arransado la Tierra, mientras los Diez Sabios explican el origen de la Diosa e intentan utilizar a D.S. en un oscuro plan. D.S. consigue destruir a Ansurasax, pero sólo su forma externa, una vez liberada, la Diosa vuelve a su estado original: el Angel de la Dominación y encierra a D.S. en un espacio dimensional. Mientras, Abigail explica a Yoko el verdadero origen de Ansurasax. La Dominación invoca a su ejército de ángeles. Ha llegado el Apocalipsis, el fin del mundo según predijo San Juan, Dios ha enviado a los ángeles a destruir a la raza humana, una raza maldita que ha ido en contra de sus designios. Mientras, la proyección astral del cuerpo de Lucer se revela como Lucifer, el Angel Caido y Principe de las Tinieblas. Abigail planea utilizar el motor del arca para generar la energía necesaria para liberar a D.S. del espacio dimensional donde esta encerrado. Mientras, Lars, los Comandantes y los Samurais, ayudados por los poderes de sacerdotisa de Yoko, se enfrentan a los ángeles, liderados por el Arcangel San Miguel, que pretenden llevar a cabo el Armaggedón.

Con un poco de persuasión, Dark Schneider decidió localizar a los cuatro para mostrarles sus errores. Pero ahora, Dark Schneider ha cambiado mucho, viendo y sintiendo a través de los ojos y el corazón del pequeño quien le enseñó mucho de la vida. Además, cualquier cosa que el chico siente él también lo siente. Como Rusie esta enamorado de Tiara, también lo esta Dark Schneider. Esta es también una de las razones por las que ha decidido reeducar a sus seguidores. El primero en encontrar su furia es Gara, el ninja superior, después la emperatriz del rayo, Arshes Nei seguida por Abigail, el clérigo oscuro y por último Kal-Su, el rey de hielo. Sin embargo, Dark Schenider no solo no los mato mostrándoles sus errores sacrificándose unas cuantas veces, de esta manera despertando a cada uno de ellos. Karu-Su será el último en aceptar porque ha sido hipnotizado por Anthrathrax. Durante su pelea, D.S. finalmente triunfa para hacerlo recobrar los recuerdos de su amistad. Esta parte de la historia es más que conmovedora y Karu-Su es muy encantador.

La confrontación final entre Karlo y DS se vuelve violenta demasiado rápido. Dark Schneider esta vacilante al principio porque recordaba cómo era Karlo, pero rápidamente hace sus sentimientos a un lado y salvajemente toma represalias, explotando el cuerpo de Karlo hasta un punto. El cuerpo de Karlo se reforma y parte a DS a la mitad. Ambos sanan, entonces se atacan nuevamente arrojando cada hechizo que consideran. Anthrathrax finalmente le dice a Karlo usar el alcón de hielo (el mismo que su madre había usado) para matar a Dark Schneider. Cuando él ataca, DS no se molesta en esquivar y espera su golpe pero al ver a DS así, Karlo de repente comienza a recordar. Demasiado tarde para detener el momento de la espada, Karlo la apunta hacia sí mismo, apuñalándose en el pecho. Cae del cielo pero Dark Schneider lo atrapa y lo ayuda a bajar. Hablan de lo que ha sucedido pero Karlo esta muriendo, su cuerpo se esta enfriando. Muere bastante rápido en los brazos de DS, su cara se desfiguró de miedo y arrepentimiento. Y DS llora por primera vez en su vida...

Pero siendo esto Bastard (la muerte nunca es permanente), Karlo de repente vuelve a la vida nuevamente sólo para hacer crecer un cuerpo de dragón fuera de su propio cuerpo. Él trata de decirle a Dark Schneider que escape pero la tensión en su cuerpo es demasiado severa que se desmaya. El dragón se hace cargo atacando a DS y sus aliados, transformándose en diferentes cosas conforme esta siendo

atacado de todos lados por más de una docena de personas. Herido, DS permanece fuera de la pelea y en lugar de concentrar toda su energía en alcanzar a Karlo, quien esta dormido en alguna parte en la monstruosidad. Finalmente llega a su destino y se vuelve en un fénix y espera a Karlo, quien se manifiesta como un dragón y escapa de la ahora espantosa masa de carne que había sido el dragón malígno. Los dos combinan su poder para destruir la cosa, y DS y Karlo salen de la asquerosidad resultante, Dark Schneider sosteniendo a Karlo. DS primero deja caer la cara de Karlo en algo de agua, pateando algo de ella en su cara. Él ofrece su mano a Karlo, si la toma, pero es obvio que aceptará a Karlo de vuelta únicamente si él desea conceder a DS y respetarlo. Karlo esta de acuerdo y toma la manode Dark Schneider. Es muy conmovedor, especialmente porque Karlo esta pensando en su madre y finalmente diciéndole adiós ya que nunca pudo dejarla ir. El OVA final muestra la batalla entre Abigail y Dark Schenider, pero no termina ahí ya que los OVA's han sido cancelados, por lo que para continuar hasta el final se tiene que leer el manga.

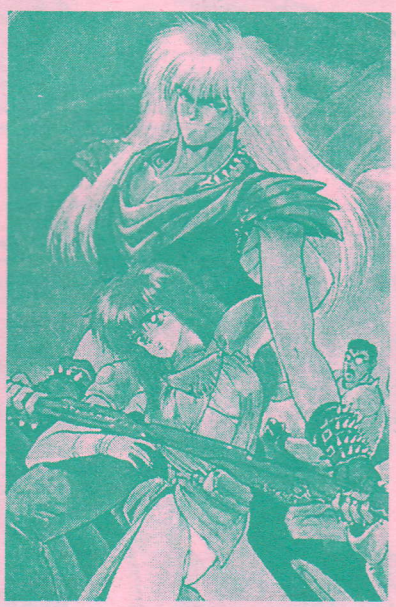
OVA's

Como la mayoría de Mangas de éxito, Bastard!! también ha conocido su adaptación al Anime. En este caso ha sido en forma de 6 OVAS, que recogen aproximadamente los 8 primeros tomos de la serie. Se trata de una adaptación más o menos fiel del argumento original (no entran en historias paralelas a la trama principal), y estan realizados con una gran calidad, tanto en la animación como en los diálogos, diseño de personajes, fondos, música...

La calidad de la animación es buena para un OVA, particularmente de los combates donde es muy fluida. Además los colores son vivos y los paisajes son decentes. Sin embargo, el anime es menos rico que el excelente manga de Kazushi Hagiwara en el que se inspira. El manga llega hasta una confrontación con Anthraxus en persona. Dentro del manga sobretodo, los héroes se toman menos en serio y la atmósfera se acerca más a la de Dragon Ball.

OVA #1 : Exploder Wizard
Abigail, acompañado por su ejército, realiza un ataque a Meta-licana con el objetivo de encontrar uno de los sellos sagrados que permitirán la resurrección de Ansurasax, la diosa de la Destrucción. Geo Noto Yoko, el Gran Sacerdote, ante la desesperada situación, decide despertar al mago negro Dark Schneider, encerrado en el cuerpo del joven Lucer Renlen. Sin embargo, D.S. resulta más cruel y despiadado de lo que pensaba, e intenta vengarse del Gran Sacerdote por haberle encerrado en el cuerpo de un niño...

OVA #2 : Fire Elemental Efreet
Gara, Maestro Ninja y antiguo compañero de D.S., empieza a sospechar que el mago está realmente vivo, así que secuestra a Yoko con la intención de tenderle una trampa. D.S. penetra en la ciudadela Ninja y derrota a Efreet, el espíritu de Fuego, guardián de los aposentos de Gara...

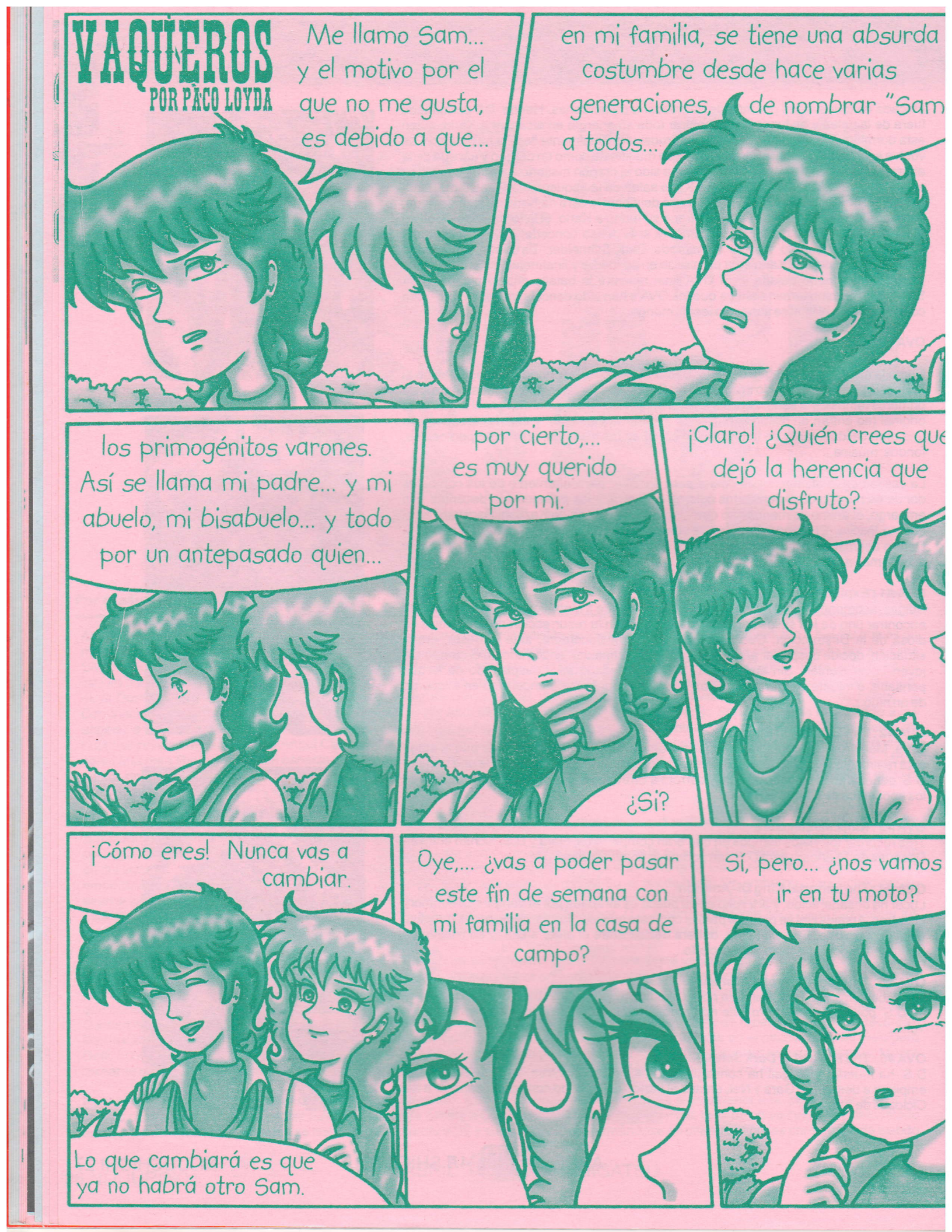


OVA #3 : Ninja Master Gara
Tras recordar los viejos tiempos en que eran compañeros, Gara y D.S. luchan entre sí. Después de 15 años, ¿será D.S. tan poderoso como alardea?

OVA #4 : The Inmortal King Di-Ammon
Lucer ha desaparecido, y al irYoko en su busca es atrapada por el Vampiro Di-Ammon. Mientras, Arshies Nei se prepara para el combate que le enfrentará a su padre adoptivo y antiguo amante. En esta lucha, deberá decidir entre el amor a D.S. y su fidelidad a Karls, ligada por el hechizo Sentenciado...

OVA #5 : Thunder Empress Arshes Nei
Nei debe derrotar a D.S. obligada por la maldición que pesa sobre ella. Sólo la sangre de D.S. podrá liberarla, pero éste no perdona a nadie que se atreva a hacerle daño a Yoko...

OVA #6 : The Revival of Dark Schneider
D.S. ha muerto, y Abigail ha conseguido los 4 sellos. Mientras, la diosa Ansurasax empieza a despertar. Gara y Nei, unidos al bando de D.S., no consiguen derrotar a los Ciclopes de Abigail...


VAQUEROS
POR PACO LOYDA
Me llamo Sam... y el motivo por el que no me gusta, es debido a que...
en mi familia, se tiene una absurda costumbre desde hace varias generaciones, de nombrar "Sam a todos...
los primogénitos varones. Así se llama mi padre... y mi abuelo, mi bisabuelo... y todo por un antepasado quien...
por cierto,... es muy querido por mi.
¿Sí?
¡Claro! ¿Quién crees que dejó la herencia que disfruto?
¡Cómo eres! Nunca vas a cambiar.
Lo que cambiará es que ya no habrá otro Sam.
Oye,... ¿vas a poder pasar este fin de semana con mi familia en la casa de campo?
Sí, pero... ¿nos vamos ir en tu moto?

CARTAS CARTAS CARTAS CARTAS CARTAS

Agradecemos todas y cada una de las cartas recibidas.

Aquellas direcciones en las que se presenta calle y numero, son de cartas que han solicitado explícitamente que se presente su dirección completa con fines de intercambio de correspondencia.

Mándanos tu carta y si nos pides explícitamente que publiquemos tu dirección completa, indica que tema o interés tienes para los que te escriban compartan el mismo tema.

Envia tus cartas al APARTADO POSTAL 78-004 México D.F. Código Postal 07700

¡HOLA AMIGOS DE DOMO!
Mi nombre es JANETTE ROA CASANOVA, tengo 20 años y trabajo en un cargo público, les mando una felicitación muy grande por su excelente revista, bueno, aunque a decir verdad no tenía mucho conocimiento sobre los diversos temas que trata su revista y sobre todo el género que ustedes llaman MANGA...

Cierto día en el trabajo alguien llevó una revista y me llamo la atención por un dibujo de Akane que traía en la portada (pues me fascina RANMA 1/2), la pedí prestada y comence a hojearla, lo primero que le pregunte a esta persona era qué significaba OTAKU, me explicaron que son los aficionados al MANGA, me gusto la información que contiene y me pareció muy interesante, podría decirse que soy una novata en estas listas pero me gustaría llegar a ser una verdadera OTAKU, aunque no conozco casi nada sobre ANIME o MANGA, les mando mi dirección para que la publiquen esperando que alguien se anime a escribirme y que puedan compartir conmigo sus conocimientos sobre el tema, ya que por aquí casi nadie tiene gusto por el tema, pero tengo la espranza de que alguien escriba y así poder introducirme más a ese fantástico mundo!!!

Mi dirección es:
Janette Roa Casanova
Calle: saturno #6-a
C.P. 53690
Col. Olimpida 68
Naucalpan de Juárez
Estado de México

De antemano reciban un cordial saludo y gracias por su atención.

Atentamente
Janette Roa Casanova

Nihao: Bueno, antes que nada hola a todos. Espero que gocen de buena salud y mucha felicidad, pero bueno, vamos al grano. El motivo de mi carta de años luz (pónganse cómodos) no es mucho para una pregunta en especial, si no para una extensa opinión sobre nuestro entorno social y moral mexicano (por cierto país del que me siento inmensamente orgulloso "Viva México", y que para mi opinión cambiará súbitamente en un plazo no muy lejano) y su relación con lo que nos interesa primordialmente: EL MANGA y EL ANIME.

Pues bien, nosotros como niños, adolescentes y jóvenes al ser de una nueva generación es casi por naturaleza humana que confrontemos al otro grupo, la sociedad adulta (raza dominante a nivel global) y esto viene de mucho tiempo atrás, pero en esta década es algo especial, ¿porqué? Muy simple. Un cambio a una verdadera humanidad sin violencia, sin corrupción y sin los etc's negativos, pero de nosotros depende que se de el cambio.

Y se preguntarán ¿qué tiene que ver este rollo social con el anime y el manga? o ¿este tipo será el líder de una paranoica secta religiosa? ¡No! Pero ahora va lo siguiente: Nosotros como otakus nos gustaría ver series sin censurarse (como Ranma 1/2) pero debemos entender que aún los adultos de los 70's y principios de los 80's son los "dueños" actuales del planeta (entre " " dueños), y estos se caracterizan (disculpen por el término, pero al que le caiga el saco...) de ser hipócritas, porque prohiben que Ranma salga íntegro y sin cortes, pero aaahh, no prohiben la divulgación de videos piratas porno en la merced (y no digo esto por ser un conservador, pero tampoco soy un desviado sexual, si no porque los tipos que venden este video son capaces de preguntarle a un niño ¿cuál quieres? ¡todas están buneas! ¿cuál te llevas? y eso si los pervierte), por tanto, se me hace tonto.

Otra cosa, yo acepto que me gusta ver hentai, pero no mucho por su contenido sexual, si no por las graciosas historias que se llevan a cabo en ellas (además de todo, ver un cuerpo humano desnudo no es malo si uno lo ve como algo bello y estético). Otro ejemplo: En Dragon Ball Z se quejan de su violencia y palabras ofensivas, ¡por favor señores! en las bobonovelas dicen insinuaciones de asesinatos o familias donde reina la hipocresía o jóvenes que se drogan; y lo peor, disputas familiares, padres vs hijos vs esposa vs el mundo (desintegración familiar) e historias de cenicientas miles de veces repetidas. Y no es que no sepa que estas cosas pasan (triztemente) en la realidad, pero es absurdo que se quejen cuando en DBZ deja un mensaje positivo, un ejem: Trunks, a pesar de saber que su padre es un despiadado Sayan obsesionado con destruir a Kakaroto y no quiere nada de lo terrestre (ni siquiera a Bula su "mujer" y al mismo Trunks), y esta dispuesto a salvarlo de la muerte y sacrificar su vida por su padre, y esto hace que cambie aunque sea un poco al príncipe de los Sayans.

Porque imaginense si fuese como novela:
-Goku vs Gohan vs Goten vs World (sin ser el torneo de las artes marciales).
- Trunks sería un adicto a las drogas y Bulma seguramente sería alcohólica.

Los adultos deben entender que esta violencia es irreal y sólo fantasías humanas (muy emocionantes por cierto) proyectados en un dibujo y los motivos son casi siempre la salvación de la humanidad y la unión de la misma (ejem: la genki dama con la que Goku destruye al maligno Buu) y la lealtad. Y por ello de nosotros depende cambiar de aptitud a un "nuevo mexicano" mas parcial, triunfador, honesto, justo, de mente abierta y sobre todo "humano", para que dejen de atacar el anime y a parte de mejorar a México lo más pronto posible.

Por otro lado, si se preguntan mucho mis colegas porqué hacen tantas bobonovelas, porqué quitan de repente una serie o porqué de pronto entre semana suspenden 1, 2 o 3 episodios de tu serie de predilección. Bueno, otra cosa que debemos entender es que vivimos (afortunada o desafortunadamente según el caso) en una sociedad democrática ¿porqué? porque si decidimos bien nos va de maravilla y si lo hicimos mal ya valimos, pero bien, esto quiere decir que, desafortunaamente, a mucha gente aún les gustan las historias tontas de telenovela (cabe señalar aquí que han pasado los tiempos de las telenovelas bien hechas, con actores y actrices de calidad) y esta gente es mayoría, ley de la democracia ¿qué sacrificamos? ¿novela o anime? la R= es evidente.

Otra cosa que quisiera decirles, en especial a la colega Gabriela Lara Vázquez. A mi me gusta el soccer y no me importa mucho que suspendan 1 o 2 días Dragon o Ranma, claro, si realmente es un partido importante o si juega mi equipo favorito (que en este caso es el Guadalajara "arriba las chivas yyyaaa ja jay") ya que lo podré ver al día o 2 días siguientes (sé que mucho de lo anterior sonó un poco contradictorio, pero hay que ver también de lo que se hable porque lo de la peliculita estoy de acuerdo con Gaby, si me permite ella llamarle así con todo respeto).

Pero también otra cosa hay que analizar. Como ustedes (equipo de Domo) dicen, la tele es gratuita; técnicamente si. Pero piensen: ¿que acaso no tienen comerciales pagados de las empresas patrocinadoras? y además ¿quien le compra ese producto a la empresa? ¡eso es! nosotros. Por tanto, indirectamente gratis no es y creo que tenemos también derecho de exigir que transmitan episodios íntegros y completos, y no mutilados e incompletos (también señores de RTC ¡dejen madurar más!), además también que se traiga lo mejor (mínimo) de la animación japonesa a México. Y una recomendación, cuando traigan algo nuevo (como lo que de milagro sería Evangelion), preparense psicológicamente para la lluvia de ataques hacia la serie. Y una recomendación a las televisoras, si son series cortas como de 32 a 50 capítulos sólo póngala los viernes o sábados, de un capítulo a la semana (domingo no porque todos salen), sobre todo el sábado que no hay nada que ver en TV.

Pasando a otras series (al fin) yo soy uno de los recientes afectados por la Ranmanía y me encanta ya que las situaciones son graciosísimas, las chicas son verdaderas esculturas animadas y un sin fin de porques que la hacen especial. Por cierto, no se quejen tanto de la traducción, sé que en varios argumentos esta mal pero tomen en cuenta que nos falta un poco del entendimiento de japonés para comprender muchas cosas que dirían, además a mi me gusta ya que ponen cosas del estilo mexicano que la hacen más graciosa (sé que muchos me dirán tonto porque me gusta pero no me importa). Además mis felicitaciones a los que trabajan en el doblaje ya sea Intertrac o el estudio Audiomaster 3000. Pero bien, como decía soy un Ranmaniaco y adquiero muchas cosas relacionadas y además (lo más divertido) imagino y escribo FANFICS alternos de Ranma (con un nombre nuevo por cierto Ranma 2/1) y con nuevos personajes latinos (mexicanos, argentinos, cubanos, etc) y los subo a niveles de poder a la Dragon Ball, si tanto así. También he escrito FANFIC'S de Dragon Ball, Evangelion y Sailor Moon también subidas a niveles de Dragon Ball.

Quisiera decir otra cosa (¿más?). De nosotros depende colegas otakus que esto siga y crezca, y que no se quede como moda pasajera, de nosotros depende que se traiga más o que termine desapareciendo, yo sé que México cambiará porque "si se puede".

Y otra cosa, si algún lector en sus FANFIC'S imagina a Ranma chica separada del chico o a Usagi o cualquier chica de Ranma o Sailor Moon, no las toquen "she's mine" (si quieren competir por ellas de acuerdo, no tengo miedo), y algo más (si, más), si alguna chica otaku quiere protagonizar un hentai conmigo (NO, NO ES CIERTO), si quiere hacer contacto conmigo o algún muchacho que quiera ser mi amigo, contácteme a la dirección al final de la carta (si es que existe final) para hacer amigos.

Para cuando este escribieno esta carta, tal vez este en México (mi lugar de origen) y cuando termine y envie en Aguascalientes (donde vivo), todos dicen en este momento, ¿y eso qué? Es que allá (Aguascalientes) todo es caro (incluyendo Domo) y ½ año lo conseguí en el D.F., p or favor traiganla aquí (o si algún otaku en Aguascalientes me lee póngase en contacto para inscribirse) al igual que convenciones (hay muy buenos lugares para ello, aquí ya es una ciudad en crecimiento).

Bueno me despido de ustedes con una recomendación: Otakus, no se crean más que los que no saben, al contrario, sean humildes y enseñen a los principiantes al igual que traten de cambiar a la gente de mente cerrada. Además de felicitar al equipo Domo por su excelente revista que un par de años antes del boom de anime ya estaba (en especial a Valente E.). Se despide de ustedes su lector Nº -1 (antes que el 0 y el Nº 1).

Mr. SH San (17 años)
(entiéndase como guste Sukebe-Hentai, Super-Happousai, Supremo Hermano, etc...)

Fracc. Versalles 2ª Sec. Nº 272
Aguascalientes, Ags.
Tel. (01-49) 78-18-38

P.D. Pido disculpas si mi carta es muy payasa al igual que larga (perdón).
P.D.P (En este momento dicen todos, ya callen a este tipo) hablen del fenomeno Pokemon por favor.
P.D.Z. Si acaso publican mi carta y quieren contactar pregunten por Marco y hagan un concurso de mascota de DOMO.
P.D.GT. Si de casualidad publican mi carta, por favor mandénme la revista y suplemento donde aparece, por favor.
P.D.@. Más disculpas por todo (ortografía, alargamiento), pero les suplico, imploro y ruego, publiquenla. Bueno ahora si, arigato (va a llover), pero volverán a saber de mi pronto (ja, ja, ja).

Artspot 532-2962
Capacitación en Locución y Doblaje de Voz 617-3111

VIDEO NUEVO

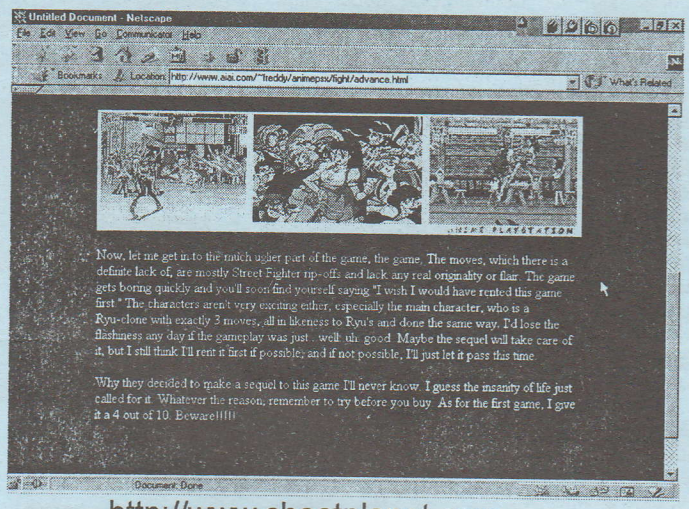
	TITULO	Duracion,traducción,formato
A.D. VISION	Cutey Honey Vol. 4	60 minutos. Doblado VHS
	Sorcerer Hunters Vol. 2: 2 Beauties & A Beast	90 minutos. Doblado/subtitulado VHS
	Legend of Crystania-Resurrection of the Gods' King	60 minutos. Doblado/subtitulado VHS
	Sakura Wars	60 minutos. Doblado/subtitulado VHS
ANIME 18	Twin Angels Box set 1-4	240 minutos. Doblado VHS
	Twin Angels Vol. 4	60 minutos. Doblado VHS
ANIME VILLAGE	Eat-Man Vol. 3 (2 epsd)	No sabemos Subtitulado VHS
	Haunted Junction Vol. 2 (2 epsd)	No sabemos Subtitulado VHS
	Haunted Junction Vol. 3 (2 epsd)	No sabemos Subtitulado VHS
	Saber Marionette J Again OAV Vol. 1 (2 epsd)	No sabemos Doblado VHS
	Gundam Movie III - Place in Encounter	Doblado VHS
ANIMEIGO	KOR TV Box set 2 of 2 (see note 1)	600 minutos. Subtitled VHS
	Complete Gaiarth Stages 1-3	142 minutos. Doblado/subtitulado VHS
KITTY	Tales of Titillation Vol. 1	35 minutos. Subtitled VHS
MANGA VIDEO	FIST OF THE NORTH STAR Vol.2	90 minutos.
PIONEER	Doblado/subtitulado VHS	
	Battle Athletes Victory - vol.01 DVD "Training"	85 Minutos. Bilingual DVD
	Dragon Ball Z - Vol. 1 - Arrival	80 minutos. Doblado DVD
	Magical Project S #4: Need Tenchi!	75 minutos. Doblado/subtitulado VHS
	Dragon Ball Z Box Set: TV Series 1-8	540 minutos. Doblado VHS
	Tenchi In Tokyo - A New Legend (Vol. 3)	75 minutos. Bilingual DVD
	Battle Athletes Victory #4 Spaceward Ho!	65 minutos. Doblado/subtitulado VHS
	Fushigi Yuugi 5: The Dying Land	65 minutos. Doblado/subtitulado VHS
	Fushigi Yugi V5 The Dying Land (14-16)	75 minutos. Doblado/subtitulado VHS
	Fushigi Yugi V6 Dark Reunion (17-19)	75 minutos. Doblado/subtitulado VHS
SOFTWARE SCULPTORS	Slayers Next Vol. 1 of 8 Sudden Pinch	75 min.Doblado/subtitulado VHS
STAR ANIME	Dragon League Vol. 4	50 minutos. Subtitled VHS
U.S. MANGA	Patlabor TV Series Vol. 5 (eps 21-25)	120 minutos. Subtitled VHS
	Dominion Tank Police Pt. 1 & 2	160 minutos. Bilingual DVD
	Wrath Of The Ninja	87 minutos. Bilingual
VIZ VIDEO	RANMA 1/2 OUTTA CONTROL: PINKY PROMISED	52 minutos. Doblado VHS
	RANMA 1/2 HARD BATTLE: SOAP GETS IN YOUR EYES	52 minutos. Subtitled VHS
	Video Girl AI 1 (ep. 1-2)	60 minutos. Doblado/subtitulado VHS

BUSCALOS ORIGINALES EN TIENDAS DE COMICS

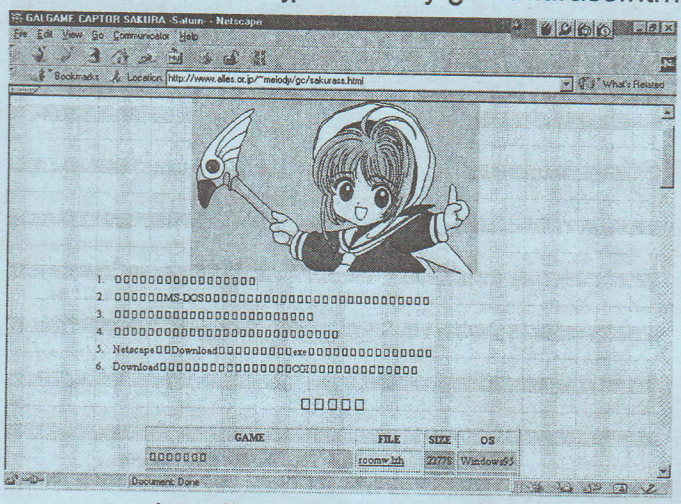
PORXIMAMENTE POR AD VISION

EN LA RED

http://www.aiai.com/~freddy/animepsx/fight/advance.html

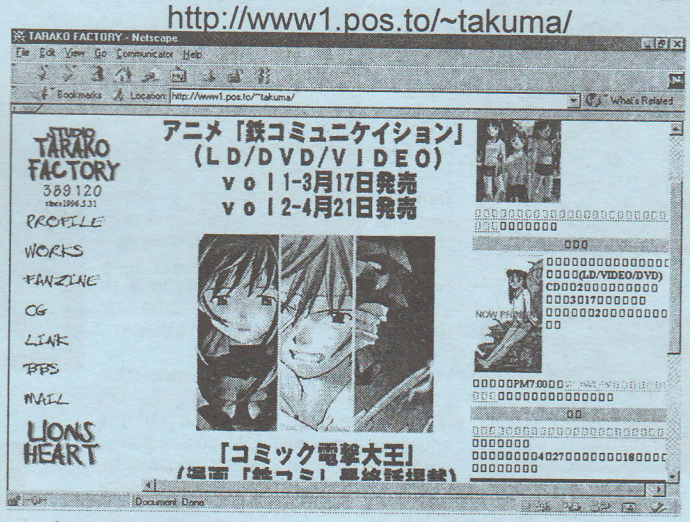


http://www.alles.or.jp/~melody/gc/sakurass.html

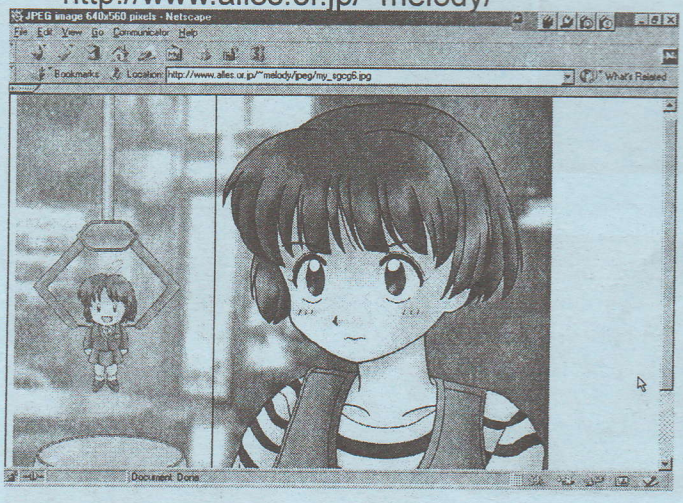


http://www.cheatplanet.com

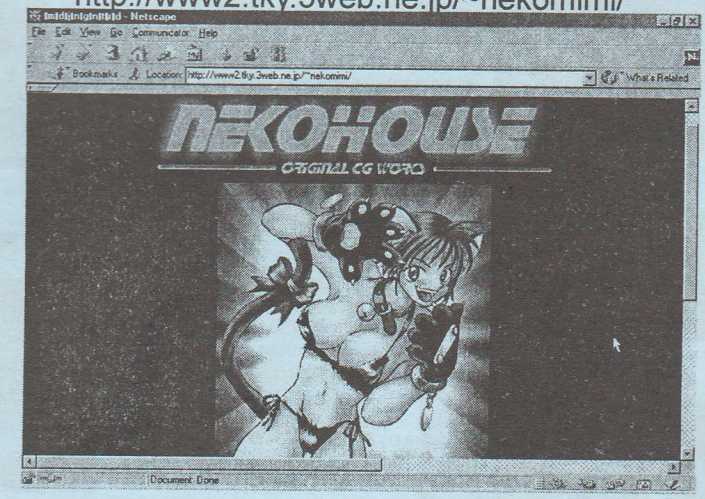
http://www1.pos.to/~takuma/



http://www.alles.or.jp/~melody/



http://www2.tky.3web.ne.jp/~nekomimi/



ADVANCED VARIABLE GEO

Por José Luis Belmont

Muchas son las series en Japón que tras conseguir éxito en el gusto del publico gracias al manga, son rápidamente llevadas a convertiste en un sinfín de artículos de todo tipo para consumo de sus seguidores.

Una de estas series es la conocida como Advanced Variable Geo (A.V.G.) que ya hace algún tiempo tuvo su aparición como juego casero en Super Nintendo.

Ahora nuevamente reaparece esta vez para el sistema de Playstation por cuenta de la compañía T.G.L. (Technical Laboratory Group) la cual se especializa generalmente en juegos de "anime"

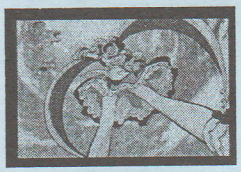
El diseño corre de nueva cuenta a cargo del artista original, Variable Geo es un juego de peleas de dos dimensiones en donde a diferencia de muchos otros; todos los peleadores son solo exuberantes y hermosas chicas.

Una vez mas, encontramos a todo el antiguo elenco femenino de la primera parte junto con algunos nuevos personajes, todos ellos encabezados por Takeuchi Yuka (la heroína) y su amiga Satomi.

En esta ocasión el rol protagonico es llevado por una adolescente de nombre Mitsurugi Tamao, quien tiene catorce años y estudia la escuela secundaria. Tamao estudia artes marciales, motivo por el cual es la mas ferviente admiradora de "Yuka", la campeona del circuito V.G. Así decide buscarla para pedirle que la acepte como su alumna, pero al encontrarla descubre que esta, ha perdido el valor para seguir combatiendo y en su lugar solo queda una joven asustada.

Por si solo, el *modo de historia* del juego incluye las mismas voces que en el video (OVA)

Este juego contiene muchas y muy variadas ilustraciones adornando la historia, las cuales vale la pena ver. Pero si eso no fiera suficiente además incluye videos animados y secuencias de diálogos de muy buena calidad para complementar el contenido de este titulo, en especial el video final que dura ocho minutos.

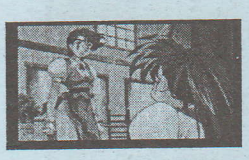


Los personajes.

Tamao: Es una simpática y alegre jovencita quien sueña en ser una gran peleadora V.G. y algún día igualarse a Yuka, por lo regular es muy tranquila, pero no tolera que nadie insulte a su ídolo, por lo que la defenderá como sea. (aun si eso significa pelear con alguien)

Yuka: considerada como la campeona VG, es una chica como cualquier otra que al pelear se transforma en una aguerrida y muy peligrosa contendiente, pero esto ha cambiado drasticamente, pues un extraño suceso le robo el valor para seguir luchando.

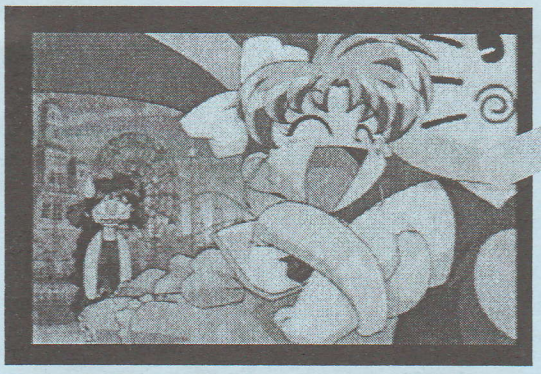
Satomi: es la mejor amiga de Yuka, ambas sostienen una rivalidad amistosa. Satomi es bastante agresiva cuando se impacienta, pero puede llegar a ser la mejor compañera.



Chiho: descendiente de un clan "shinobi" (ninja) trabaja bajo las ordenes de Reimi, es callada y muy poco sociable. Siempre actúa de manera solitaria sin dar explicaciones.

Kioko: amiga de Chiho, experta en aikido, su propósito es ser la mejor peleadora VG. Al saber que Yuka fue vencida decide buscar al causante y derrotarlo ella misma.

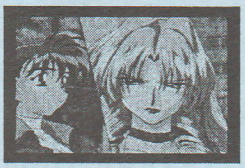
Ayako: es la sueña de un bar S&M, aunque es amiga de las chicas no parece importarle mucho lo que sucede, ella esta todo el tiempo alegre y sonriente, al grado de la ridiculez.

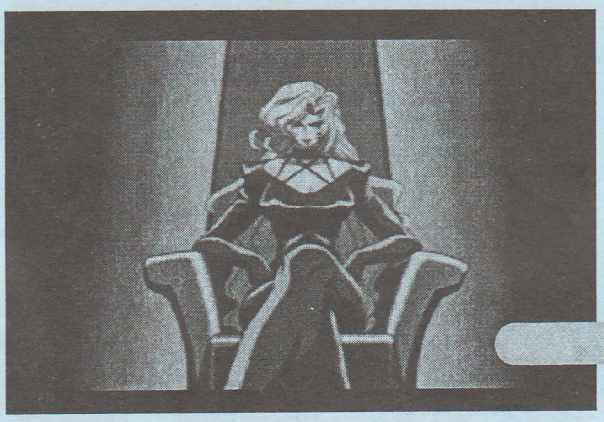


Manami: es la más pequeña de todas, siempre esta molestando a quien puede y como puede. Es necia y bastante presumida pero en el fondo es amistosa y amigable.

Jun y Elirin: ambas son luchadoras que anteriormente habían enfrentado a Yuka, Jun es extremadamente fuerte y varonil en tanto que Elirin usa ropa femenina muy coqueta y escasa.

Kaori: es una dulce y tierna chica cuyos anteojos la hacen ver como una "cerebrito", pero bajo esa apariencia se esconde una salvaje peleadora de Mua-thai experta en computadoras.

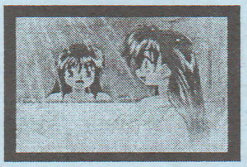


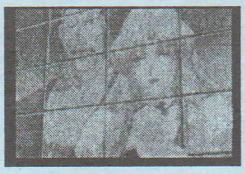


Reimi: elegante y sofisticada dueña de una gran fortuna, se preocupa por Yuka aunque trata de disimularlo. Guarda una secreta relación con una mujer llamada Miranda.

Saki: Mercenaria a sueldo, trabaja para quien sea si la paga es buena y la conveniencia la favorece, guarda un gran odio contra todas las peleadores de V.G.

Miranda: la villana de la historia, tiene un gran poder y desea llevar a cabo sus ambiciones. Para ello ha decidido eliminar a todas las guerreras V.G. comenzando con Yuka.





Como ya mencionamos, esta saga cuenta con animación en video (OVA) que será distribuida en Norteamerica pro la compañía AD Vision. La historia de este video nos plantea los antecedentes y una línea de tiempo que es continuada posteriormente en el juego.

Hay que destacar la enorme variedad de mercancía disponible para el público, entre los que podemos enumerar, juegos para computadora P.C. (Windows), libros de arte con decenas de ilustraciones con gran detalle y colorido, el que pudimos revisar usa imágenes hentai, lo notable es que son hechas por el mismo diseñador, y no por emuladores como suele suceder con series exitosas, lo que nos define una clara tendencia en este respecto.

Concluyendo, si eres fanático del anime, te gustan las chicas con ojos enormes, peleas y poderes, vale la pena le des una mirada a este juego, y por que no, a todo los demás artículos que existen de este titulo.

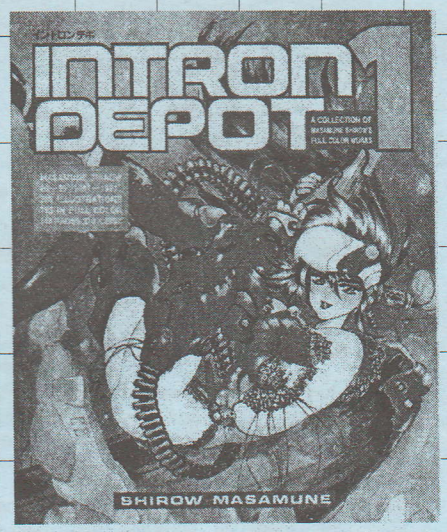
RECOMENDACIONES DEL EDITOR

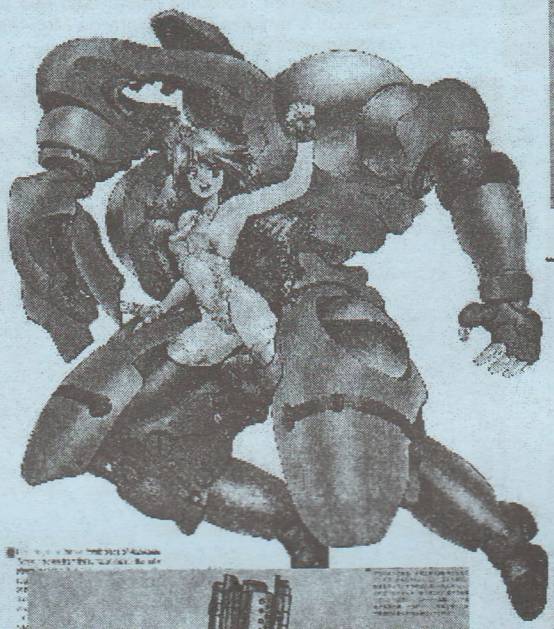
Intron depot es el nombre de dos libros de arte que son sin duda, la mejor colección de imágenes de manga y anime relacionada al arte del creador de Appleseed, Black Magic, Ghost in the Shell, Dominion y Orion, Masamune Shirow, ya que contempla un viaje a través de su estilo y forma desde su primer obra (las únicas piezas que faltan son las que hizo durante su periodo de fanzine o las que envió por correo a varias personas). Estos libros proporcionan imágenes diferentes, muchas de las cuales nunca habían sido vistas en los E.U., que se caracterizan, sobretodo, por su formidable trazo gráfico, un festival legístimo para los ojos. Shirow ha sido capaz de mantener su trabajo bajo control, añadiendo variaciones sin perder los conceptos básicos y evitando los descuidos en su trabajo nuevo. Ha recibido una amplia gama de reacciones a los cambios entre Appleseed Uno/dos y Tres/cuatro o de Appleseed/Dominion a Ghost/Orion. Algunos lectores no les gusto las diferencias, a otros sí, pero en general, sus composiciones son muy similares. Los personajes no dominan su manga, por lo que frecuentemente ha evitado el usar formatos como montajes de acercamientos a la cabeza.

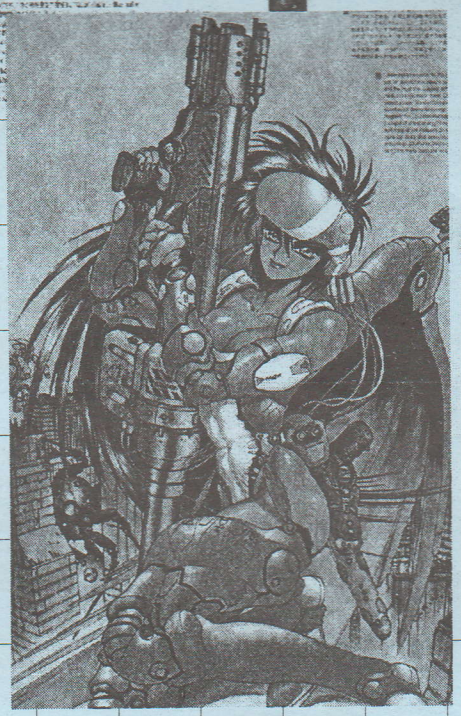
Intron Depot es publicado por Seishinsha y fue liberado en CD hace un par de años como Intron Depot D, pero únicamente en Japón. Cabe hacer una nota de algunas de las series que están contenidas:

Jashin Hunters: Una novela japonesa famosa que esta siendo hecha en forma de manga. Shirow esta haciendo el arte para la portada y algunos anuncios promocionales, pero nadamás.

Trinea: Un juego de Super Famicom al que Shirow le hizo promocionales.





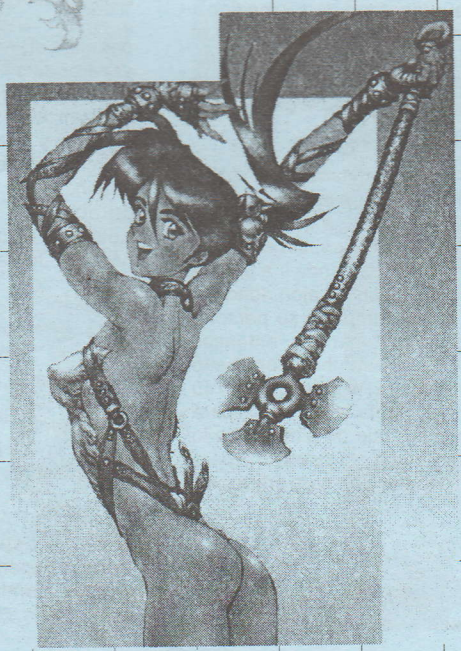


Intron Depot 1

Este libro es una colección completa justamente de las ilustraciones a todo color que hizo desde 1981 a 1991. Consta de 148 páginas y esta acompañado por texto en lenguaje inglés y japonés; cubre Appleseed desde el 1 hasta el 5, e incluye algunos desechos y borradores burdos. Sin embargo, dejo 34 páginas a color de Ghost in the Shell: 19 páginas dibujadas especialmente para la edición del libro, y 15 páginas monocromáticas que fueron coloreadas más tarde. La serie de Intron Depot no incluye la historia a color de Exon Depot. Hay un total de 226 ilustraciones, 193 trabajos a todo color (excluyendo los borradores de la página uno, y contando como un trabajo cada una de las páginas multi paneles desde Dominion y Ghost in the Shell, así como los paneles separados del poster playero de Dominion y la portada de atrás de la colección de Orion). Hay 25 ilustraciones monocromáticas.

Intron Depot 2 "Blades"

110 páginas que reúnen 209 ilustraciones, pinturas y gráficas por computadora, que a diferencia a sus trabajos de ciencia ficción del primer volumen, involucra composiciones con un "tema de cuchillas" basadas principalmente en la fantasía heroica. También tiene un comentario detallado (tanto en japonés como en inglés) de cada trabajo, y una caja informativa que explica las técnicas usadas para producir cada pieza. En tamaño, es más grande que Intron Depot 1.



Hay algunas imágenes del nuevo calendario 1999 de Shirow, y una reimpresión del manga corto "Arms". En la portada esta escrito: "Una colección de los trabajos a color de Masamune Shirow 1992-1998". Lo que Shirow dijo acerca de este libro es que es un intento de reunir su trabajo a color hecho entre marzo de 1992 y mayo de 1998.

En estos libros justamente muestra qué tan bien puede dibujar chicas, pistolas, robots y naves, así que si eres un aficionado de Shirow, estos son un par de artículos que debes tener, su precio es un poco alto, pero en verdad es maravilloso.

Episodio 6
¿Qué le ha hecho Junta a Kotomi?
Ami busca a Kotomi quien salió del KFC un poco antes, finalmente la encuentra en una galería cercana y decide permanecer afuera y después ir detrás de ella. Junta, soltado por Karin, encuentra su camino hacia Ami donde decide esperar con ella por Kotomi. Ami casi revela sus verdaderos sentimientos pero bajo las circunstancias no es capaz de hacerlo, ambos esperan, no dicen nada. Finalmente cuando el día cambia a noche, Junta mira a Ami y le dice que le gusta a alguien pero antes de que diga quien, Kotomi sale, se ve muy diferente, cabello corto y un traje apretado, ya que ella esta bastante avergonzada decide pedirle a Junta que si sale en una cita con ella, entonces él se transforma en el mega-playboy y le contesta que si, dejando a Ami atrás. Ami confundida por lo eventos que acababan de desarrollarse enfrene de ella, decide marcharse. Karin detiene a Ami y dice que Junta en verdad le gusta, pero Ami no lo cree y comienza a caminar a casa.

Junta (aún siendo mega-playboy) y Kotomi están caminando cuando se dan cuenta que han llegado a la sección de la ciudad que es para parejas que buscan un lugar para estar solos, él sugiere que ya que ella esta demasiado inquieta deben regresar a las calles normales, sin embargo ella lo detiene de retirarse, ella dice que ha estado deseando ir a uno de esos hoteles, pero Junta agarra su mano y corre a un callejón donde él esta listo para besarla. Afortunadamente, Junta cambia a su persona normal y como tiene la alergia, no arriesga en acercársele, entonces ambos deciden marcharse e ir a otro lugar. En esta otra ubicación, Junta dice que si ella lo ayudaba con su alergia entonces él la ayudaría con su problema. El dia siguiente Kotomi envía a Junta una carta para encontrarse en el gimnasio, ahí ella sale con su traje de gimnasia y lo hace por dos razones: 1) para seducir a Junta y que fuera su novio 2)para ser curada de su problema. ¿Caerá Junta por Kotomi y se convertirá para siempre en el mega-playboy?

Episodio 7
Quiero darte todo lo que tengo
Ami esta en la calle sola, sin embargo, a pesar del dolor que experimentó el otro dia cuando Junta se fue con Kotomi, sonrie; dice que esta feliz por Kotomi. En el gimnasio, Junta esta muy incómodo, el traje de gimnasia de Kotomi es demasiado pequeño y revelador, ella después de un momento menciona que hay un torneo de gimnasia que se acerca pronto y que ella quiere participar, pero su problema le impide entrar, ella cree que su problema será curado si Junta se sienta y ve hacer su rutina, también piensa que casi ha ganado el corazón de Junta, entonces ella da vueltas y le pide que le cierre su traje (lo hizo porque pensó que Junta se volvería loco por ella), Junta al ser Junta, vomita. Kotomi dice que ya que él esta ayudándola, ella lo ayudará con su problema. Karin que esta espiándolos, tiene un mal presentimiento. El dia siguiente en la escuela, Ami ve a Kotomi y Junta caminando y sonriendo, esto le provoca ponerse muy triste y comienza a llorar. En los siguientes días, la amistd de Junta y Kotomi aumenta, pero en cambio disminuye la amistad de él con Ami. Unos cuantos dias han pasado y Karin enfrenta a Ami quien se esta marchando de la escuela, Karin insiste que Ami la siga al gimnasio donde están Junta y Kotomi, entonces Karin dice que Kotomi y Junta están ahí únicamente para curar los problemas de cada uno. En el gimnasio, Kotomi se detiene de bailar y le pregunta a Junta que si hace la siguiente rutina perfectamente bien si pueden ser novios, esto sorprende a todos.

Después de escuchar esta "noticia", Ami decide marcharse, Karin trata de detenerla pero no puede. Mientras Ami se va, Kotomi comienza a bailar nuevamente, pero ve la sombra de Karin en la entrada y como es muy timida se tiene que detener. Al sentirse como una tonta, y un fracaso, Kotomi se va a cambiar, Karin al creer que no hay peligro decide marcharse, pero cuando Kotomi regresa del vestidor, esta usando páacticamente nada y comienza a embarrársele a Junta, Karin esta lejos del gimnasio cuando tiene un mal presentimiento, decide regresar e investigar lo que siente. En el gimnasio observa este extraño comportamiento y de repente cambia en el mega-playboy, cuando Karin llega al gimnasio encuentra que Junta y Kotomi se están besando.

Episodio 8
Siempre has estado conmigo
Junta sigue siendo el mega-playboy, Karin mira que Junta y Kotomi continúan besándose y se da cuenta que su sueño se ha ido... nunca conseguirá ese hogar, dulce hogar que desesperadamente quería, sin embargo Junta no se detiene en sólo besar a Kotomi, se esta iendo más lejos. De repente él se detiene cuando contempla los ojos de Kotomi, se da cuenta que su problema esta curado, el único truco es actuar como ella, él ahora para completamente de lo que estaba haciendo y decide dejar a Kotomi, antes de marcharse declara que únicamente ha estado con ella para curar su problema, él en ese momento ya no es el mega-playboy. En su camino a casa corre hacia Ami quien esta en su bicicleta, ella por supuesto esta enojada y dice que no puede estar cerca de él porque es el novio de Kotomi, él trata de explicarle que lo ha malentendido pero Ami se aleja dejando a Junta atrás. El día siguiente es el gran día en que Kotomi había anticipado, es el día del torneo de gimnasia y ella, nerviosa al principio, lo hizo muy bien y obtuvo el tercer lugar.

Más tarde ese dia Kotomi pide ver a Junta en el parque, él en el parque esperándola corre hacia Ami, ella le recuerda que no pueden ser vistos juntos y después comienza a marcharse, pero Kotomi la detiene y dice que los citó a ambos en el parque. Kotomi dice que esta dolida porque Junta únicamete estaba con ella por su problema, que en realidad tenía sentimientos por él, en este momento ella camina hacia Junta y le da una bofetada; ella explica brevemente que Ami no debería reprimir sus sentimientos, que no esta bien, y entonces ella se va dejando a Ami y Junta atrás. Después de la extraña experiencia, Junta y Ami caminan juntos, cuando ella voltea a ver a

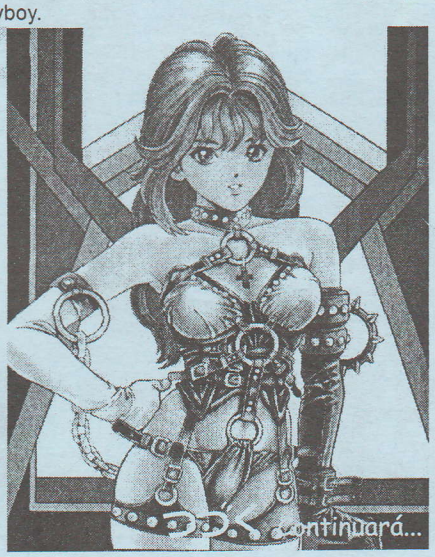
Junta y se acerca para revelar sus sentimientos verdaderos, pero no pasó. La noche pronto llega en la ciudad, pero algo importante esta sucediento en la máquina del tiempo de Karin, esta recibiendo un paquete a través del tiempo, toma un tiempo pero cuando el paquete finalmente aparece se ve que es la bala DCM del futuro.

Episodio 9
La bala pega en el pecho de Ryuji
Junta esta en cama roncando, su alarma resuena pero la ignora y vuelve a dormir, en este momento Ami entra a hurtadillas y lo despierta saltando sobre él. De vuelta en la máquina del tiempo, Karin finalmente se da cuenta de la bala DCM, recibe la orden del futuro que si falla en esta ocasión, será ejecutada, esto la hace muy determinada. El futuro también declara que no tienen suficiente dinero para continuar enviando cosas a través del tiempo, ella debe completar la misión con esta bala, no puede fallar. Ese dia en la escuela, Tomoko y Ryuji están platicando, él se pregunta porqué ella no estaría con él, ella le dice que no le gusta más y se aleja. Junta llega a su casillero y se da cuenta de una nota de Karin en la que dice que quiere verlo en el techo lo más pronto posible, la razón detrás de esto es que Karin se encuentra en otro tejado y esta lista para disparar a Junta en el momento en que aparezca. Después de unos momentos, Junta se detiene en el techo, Karin agarra punteria y jala el gatillo...

Tomoko y Ryuji platican en el mismo tejado en el que se encuentra Junta (Kotomi y Ryuji no pueden ver a Junta y viceversa), ella se enfurece y se aleja y cuando ve a Junta permaneciendo unos cuantos pasos de ella, ¿fue disparado? No, el pulgar de Karin se metió en la pistola y no disparó. Karin esta pasando por un momento muy difícil, tiene que dispararle a una persona que le preocupa, pero un trabajo es un trabajo y se prepara para dispararle, sin embargo tiene dos obstáculos que evitar, también tiene un problema grande, Junta al ver a Tomoko, se transforma en el mega-playboy. Karin tiene que actuar rápido pero ve algo que no quería ver... Junta besa a Tomoko. Confundida, frustrada y asustada, Karin dispara, pero tira a la persona equivocada, Ryuji cae, disparado en el pecho. Todos están estupefactos (Junta se vuelve a transformar), aún Ami quien ha estado secretamente observando todo de una puerta trasera; Junta mira alrededor para ver quién lo hizo, ve la silueta de Karin en otro edificio y corre detrás de ella, Tomoko corre por ayuda y Ami se aproxima al cuerpo de Ryuji. Ami se pregunta si esta muerto, pero después de un momento él se sienta, sorprendiendola, ambos comienzan a hablar cuando de repente Ryuji grita en agonía, Ami asustada, corre para pedir ayuda. Ryuji se dirige a un baño donde se ve transformándose en Tomoko.

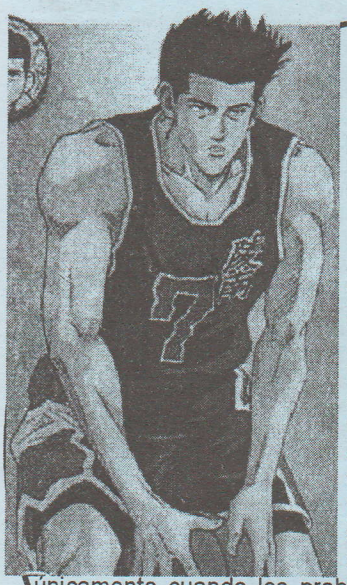
Episodio 10
Los peligrosos poderes de Ryuji
Karin esta llorando en el tejado, falló y ahora teme al futuro, y lo que sucedería si ella regresara, aún cree que será ejecutada. Ryuji continúa transformado, sigue viendose como Tomoko, esta muy asustado y confundido, parece que la única manera para que se calme es si piensa que el acontecimiento es un poder que ahora posee. Ami, Tomoko y una enfermera suben las escaleras apresuradamente para encontrar y ayudar a Ryuji, Tomoko llega arriba primero, entra al baño y encuentra a Ryuji con la cara de ella; aterrorizada y agitada abandona el baño y grita muy fuerte, la enfermera ve esto y decide entrar al baño para investigar. Cuando entra ve a Ryuji, a primera vista, normal; él deja el baño, agradece a Ami y Tomoko, después se aleja feliz por los nuevos poderes que ha conseguido. Más tarde Ryuji se transforma en Junta y pide ver a Ami sola, ella acepta y Ryuji (con la apariencia de Junta) la lleva a un salón aislado y asegura la puerta; arriba en el tejado, el verdadero Junta esta hablando y tratando de consolar a Karin, él declara que solo porque tenga el DNA mega-playboy no significa que no pueda combatirlo y ganar, y que hará todo para completar la misión de Karin. De vuelta en el salón aislado, Ryuji esta abusando de Ami y lo esta haciendo para que ella no le guste nunca más a Junta, dando asi la venganza que Ryuji deseaba, casi tiene sexo con Ami cuando de repente cambia de forma a la de Ami, se da cuenta que no puede proceder pareciendo a la mujer que esta apunto de abusar, entonces huye, Ami mantenía sus ojos cerrados para que nunca atestiguara el cambio de Ryuji, esto hace que Ami crea que en realidad Junta hizo todo. La escena cambia al Junta verdadero con Karin quienes han llegado a la máquina del tiempo, checan las lecturas y ven que la posibilidad de Junta en convertirse y permanecer siendo el mega-playboy es muy buena (de hecho esta arriba del 100%). Esa noche en la casa de Tomoko, Ryuji toca la puerta y cuando ella llega a abrir la puerta, se ve que otra vez Ryuji había cambiado su apariencia a la de Junta.

Ryuji (pareciendo Junta) agarra a Tomoko y arrebata algo de su ropa, ella dice que será feliz de hacer cualquier cosa con Junta si él va en serio con ella, esto enfurece a Ryuji, la razón es que no comprende porqué Tomoko le gusta tanto a Junta al grado de que tendría sexo con él, por lo que se vuelve loco que arroja a Tomoko al suelo y huye. Afuera, en la escasa lluvia, Ryuji promete que Junta pagará por todo lo que le ha ocasionado. Al siguiente día, Junta camino a su escuela, corre hacia Ryuji, ambos caminan hacia un calejón cercano donde Ryuji explica lo que le ha hecho a Ami, lo hace parecer grave, Junta no cree nada, cómo Ryuji podría parecerse a Junta; en ese momento Ryuji le muestra su poder de transformación, ahora Junta esta realmente molesto, trata de atacar a Ryuji pero es en vano. Ese día en la escuela, Junta busca a Ami pero Kotomi dice que no asistió, Junta frunce el ceño y decide ir a caminar, cuando finalmente llega a su casa, ve a Ami dentro de su cuarto esperándolo. Ami obviamente esta herida, ella le pregunta cómo le pudo hacer eso pero él no le responde nada porque sabe que nunca le creería, entonces se sienta, frustrada, Ami se levanta y comienza a pegarle con una almoada y después sale de la habitación. Ahora Junta esta muy enojado y busca a Karin, cuando la encuentra le dice que quiere convertirse en el mega-playboy.



Equipo Ryonan

Su capitán es Uozumi Jun (Centro), sin embargo no es tan bueno como Akagi y son rivales. Su espía, Aida Hikoichi, que cree todo lo que Sakuragi, dice también que es una gran aficionada de Sendoh. Uno de los cuatro equipos líderes de basketball en Kanagawa (el número 3). Su fuerza y determinación para ganar hace a la preparatoria Ryonan un oponente fuerte en las competencias de Kanagawa. Su entrenador es Moichi Taoka. Este equipo esta integrado por:



Akira Sendoh
Número 7
Posición: Defensa
Segundo año de preparatoria
Estatura: 1.90 m
Peso: 79 kg

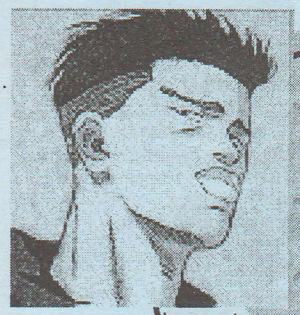
Uno de los 5 miembros estrella en Kanagawa, es el "Kaede Rukawa" de Ryonan y es su jugador estrella, de hecho la gente dice que su técnica de basketball es mucho mejor que la de Rukawa, teniendo una técnica hermosa, refinada y excelente, tanto en ataque como en defensa. Sus sentidos en el basketball es brillante, nadie puede detenerlo durante el juego si él desea anotar más. Pudo conseguir 47 puntos en total de un juego de preparatoria cuando estaba en primer año de Ryonan. En contraste de Rukawa, siempre tiene una sonrisa pareciendo que es agradable y amable con todos. Se torna serio únicamente cuando los problemas llegan directo a él. Se convierte en el siguiente capitán del equipo de basketball de Ryonan después de Jun. Sus compañeros de equipo creen que Sendoh puede dirigirlos hacia la victoria cuando pierde fuerzas, una clase de confianza hacia sus compañeros. Entra a la historia como un jugador de segundo año que ha madurado y juega con control, a diferencia del menos experimentado Rukawa, reserva su energía hasta que es necesario. Durante el primer partido amistoso con Shohoku, no continuó hasta que se dio cuenta que Shohoku no era simple de manejar.

Koshino Hiroaki
Número 6
Posición: Defensa
Segundo año de preparatoria
Estatura: 1.74 m
Peso: 62 kg

En realidad no es una estrella del basketball como Sendoh o Rukawa, tampoco es una clase de tensai (genio) como Sakuragi. Pero aún así es un buen compañero de equipo de Sendoh. Odia perder y puede motivar a su equipo.

Uozumi Jun
Número 4
Capitán del equipo Ryonam
Posición: Centro
Nombre dado por Sakuragi: Gran chango
Tercer año de preparatoria
Estatura: 2.02 m
Peso: 90 kg

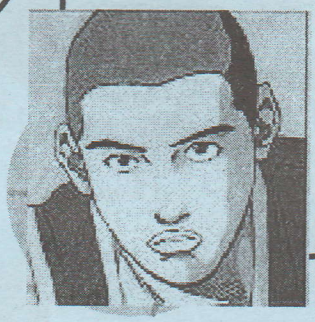
Es el capitán del equipo Ryonan y es apodado "rey mono" por Hanamichi. Es el jugador más alto en las pruebas de Kanagawa y considera a Shohoku uno de sus principales rivales, especialmente Akagi. Es un jugador muy orgulloso, dijo que Ryonan los derrotaría por 30 puntos. No fue hasta el resultado cercano del juego lo que hizo que Shohoku ganara un nuevo respeto de Jun.



Fukuda Miccho
Número 13
Posición: Defensa
Segundo año de preparatoria
Estatura: 1.88 m
Peso: 80 kg

Le gusta ser alabado. Odia a Sakuragi y viceversa, tiene un orgullo muy grande, no se unió al partido de práctica ya que se le prohibió tomar parte.

Uekusa Tomoyuki
Número 8
Posición: Defensa
Segundo año de preparatoria
Estatura: 1.70 m
Peso: 62 kg



No tiene la velocidad de Ryota pero comete pocos errores y es experimentado.

Taoka Kantatoku
Entrenador
Su ambición en hacer a Ryonan el campeón de las pruebas IH lo hacen un entrenador enérgico y bien respetado en la serie animada.

MASTER COMICS

Tu búsqueda ha terminado, posters, cartas, pins, scrolls, playeras, calcomanías, figuras de acción, barajas, comics nacionales e internacionales, magic y muchas otras cosas de tus animaciones favoritas, las encontraras en Master Comics

Av. Juárez #650
Col. Centro
esq. con Pavo
Guadalajara, Jalisco
Tel. (3) 613-7433

Enrique Ladrón de
Guevara 5450 local 3
Col Paseos del Sol
45070 Zapopan, Jalisco
Tel.(3) 631-7354

Surtimos pedidos a cualquier parte de la República, sin importar cantidad.

ENVASLISCO

YA VIENE...

UN CÓMIC AL MÁS PURO ESTILO MANGA. EXCLUSIVO PARA JÓVENES DE CORAZÓN.
CONSERVA EL TAMAÑO, EL ORDEN Y EL FORMATO-LIBRO JAPONÉS.

LECTURA PARA ADOLESCENTES MADUROS.

¡ESPÉRALO! ES UN PRODUCTO DE AUTÉNTICA COLECCIÓN.

© 1989 BY MASAKAZU KATSURA. SHUEISHA INC. ALL RIGTHS RESERVED. FIRST PUBLISHED IN JAPAN IN 1989 BY SHUEISHA INC., TOKYO. SPANISH TRANSLATION RIGHTS IN MEXICO ARRANGED BY SHEISHA INC. THROUGH CLOVERWAY, INC.